MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

МАЛКО МАЛКИ НАГРАДКИ ОТ MG :o)~

PENTIUM III 800 Mhz
+ 3 професионални джойстика
+ 1 RIVA TNT2
+ 2 пейджъра
+ 5 абонамента за 2001 със CD
+ 5 Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye

#25 [76стр.]

+1 CD

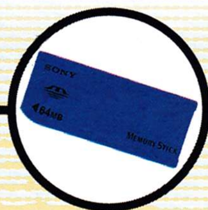
warlords:battlecry [10/10]
ground control [9/10]
heavy metal f.a.k.k.2 [9/10]
kiss psycho circus: t.n.c. [9/10]

+ [DEMO] heavy metal f.a.k.k.2
+ [DEMO] no one lives forever
+ [DEMO] aoe 2: the conquerors
+ [DEMO] delta force: land warrior

]СЕПТЕМВРИ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

sony style









Камерата – инструмент за творчество

С разнообразни възможности за артистични ефекти Memory Stick превръща вашата камера във виртуално телевизионно студио. Смесвайте стоп-кадри, уловени с Memory Stick с жива картина от камерата си и запишете новата сцена обратно на лента. Творчесво и забавление на минутата.



Честит рожден ден!



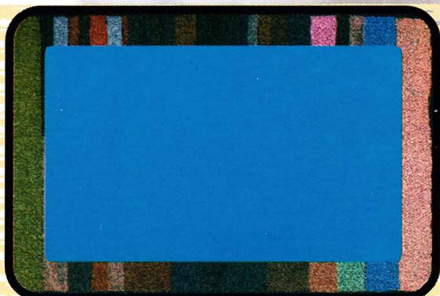
Създайте собствени надписи на PC. Направете бял кадър в размер "VGA". Наберете вътре текста и съхранете на Memory Stick, с помощта на функцията "Преименоване", на доставяния софтуер Picture Gear Lite. Смесете надписа и филма.







За да пресъздадете "блубокс" ефект, снимайте някого на син фон. Съхранете стоп-кадър на Memory Stick. Когато смесите заснетото със стопкадъра, той се появява като фон. Обиколете света, без да напускате дома си.







Този ефект Ви позволява да сложите кадрите си в артистична рамка. Стоп кадърът се съхранява на Memory Stick. Филмът се явява в сините места на стоп-кадъра. Единствено трябва да го смесите.

www.sony-europe.com
тел.: 581 646; 958 1215

SONY

MASTER GAMES

MASTER GAMES CD #25

+++ cheats +++ patches +++ solutions +++ faq's +++ programs +++ hot game news

DEMOS: Delta Force: Land Warrior, Animorphs, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Star Trek: New Worlds, No One Lives Forever, Nude Tetris, Age of Empires 2: The Conquerors, Amazons & Aliens, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

SHAREWARE: EarthNavigator, Winamp 2.65, Bullet Proof FTP, 3D Explorer, VooDooMovie, Dancer DNA, AntiViral Toolkit Pro Platinum + Update Installer, ACDSee32, UltraPlayer MP3 Audio Software, AudioCatalyst

*** За подробности виж стр. 41 ***

VIDEO DRIVERS: 3Dfx Voodoo 4/5, Savage2000, ATI Radeon 256, NVidia TNT/TNT2, Matrox G400, ATI Rage 128, 3Dfx Voodoo 3

HARD-SOFT WARE

EVERGREEN

SONY PLAYSTATION

HOT-GAMES

TOP-NEWS

TOP-SECRETS

RENEWED

graphic design & pre-press: Ch. Popov
add. graphic design: Antonia Koshnicharova

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg
www.master-games.com

Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2;
Реклама: Рекламна агенция *"Master Games"*, Тел.: (02) 730 015

PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
Димитров и сие 032/ 630-642

Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Диди, Andrew, Joz, Ana-Toni MoreGOTTT, VooDoo Man, Christian, БатНик, Cali, Стефан, Sandro, Пецата*

Обявено е разширение на Diablo II

Blizzard Entertainment обявиха, че планират да пуснат Expansion Set за Diablo II. В add-on-а геймърите ще следват пътя на Baal, последната от основните злини, във Варварските земи на север. Ще пътувате сред хорди от демонични създания. Baal възнамерява да унищожи мощният worldstone, който защитава земята на смъртните от силите на ада. Ще се сблъскате с множество предизвикателства във вашият куест да защитите света от унищожение. Diablo II Expansion Set се разработва от Blizzard и се очаква той да се появи на пазара през първата половина на 2001 година. Ето и какво ще съдържа пакета: * Два нови герои - Assassin и Druid - всеки от тях ще има 30 уникални заклинания * Едно ново действие, развиващо се във Варварските земи * Управление на новите герои и в оригиналните четири действия * Допълнителни чудовища и босове * Обсадни, укрепени защитни бойни кули * Хиляди нови оръжия, щитове и магически обекти, включително и специални куестови предмети * Новости дори и за Horadric Cube * Увеличено е мастото за предмети в stash-а.

Evil Islands

Наскоро плъзнаха слухове, че Nival Interactive планират да пуснат демо на английската версия на Evil Islands. Самото демо ще се появи със стартирането на официалната web страница на играта, която ще се намира на следния адрес в интернет www.evil-islands.com. Evil Islands е базирана на ходове стратегия в реално време с RPG елементи, в която геймърите управляват малка бойна група, която се бори срещу противниците си чрез магически и традиционни бойни елементи. Играта ще има 3D графика, повече от 50 отворени мисии развиващи се на триизмерни терени, 120 различни чудовища, възможност за разработване на собствени оръжия, щитове и заклинания. Като добавка, Evil Islands ще използва client-server архитектура и ще поддържа игра в интернет.



Deep Fighter

Ubi Soft Entertainment решиха да не публикуват PC версия на подводната им екшън стратегия Deep Fighter в Щатите и Канада. Източника, който предостави информацията, сподели че играта ще бъде пусната по целия свят с изключение на американските магазини. За съжаление причината за това решение на фирмата все още се пази в неизвестност. Deep Fighter е дело на известните Criterion Studios и има версия както за PC, така и за Sega Dreamcast. Играта представлява на пръв поглед продължение на подводния екшън Sub Culture. Версията й за Dreamcast е абсолютно готова и играта вече може да бъде намерена по магазините.

Iron Strategy

Ще се появи в Щатите през декември. Тръгнаха слухове, че през декември тази година екшън стратегията в реално време Iron Strategy ще бъде продадена онлайн в Щатите. Лицензи за продажбатата на играта по света все още се договарят. Подписани са договори за дистрибуция единствено в Азиатските и Тихоокеанските страни. Според говорител на фирмата производител, енджина на заглавието е значително подобрен от последното предварително представяне на играта. Включени са нови графични подобрения, новости в геймплея, нови мрежови възможности и опции за интернет. Финалната версия на играта ще бъде демонстрирана на ECTS.



F1 Racing Championship

UBI SOFT Entertainment пуснаха на зажаднелите за информация геймъри още нещичко за предстоящото им заглавие F1 Racing Championship за PC, което трябва да се появи на пазара към края на тази година. За първи път в игра за Формула 1, пистите ще бъдат моделирани с помощта на сателитни данни и технологии за глобално позициониране. Екипиран с GPS рисийвъри френски екип от програмисти е създал абсолютно точно триизмерно копие на всяка една от пистите. Не са пропуснати дори дебелината на пистата във всеки един момент, разширителните ленти, бариерите, гумите около пистите за умекотяване на сблъсъците, неравностите по пистата и местоположението на боксовете. Твърди се, че всяка една от шестнадесетте писти от сезона във Формула 1 е моделирана точно до сантиметър!!! Освен това пистите са така филмирани, че можете да въртите гледната точка от 1 до 360 градуса. F1 Racing Championship ще включва 11 екипа, 22 пилота и 16 писти.



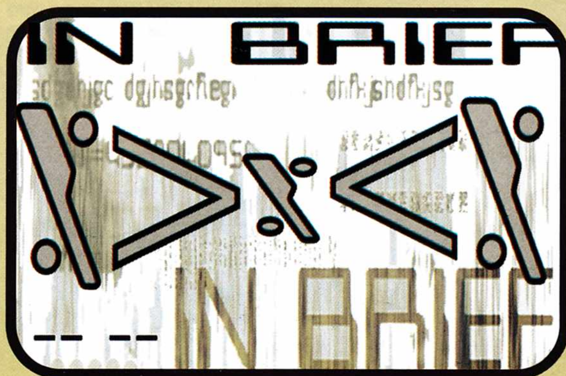
Simon the Sorcerer 3D

Master Games следи с изключителен интерес напредъка на Hasbro по новото им заглавие Simon the Sorcerer 3D още от първите им стъпки през 1999 година. С най-голямо удоволствие искаме да съобщим на феновете на куестовете, че напоследък заглавието започва да прилича на това, което беше обявено миналата година. Прогреса постигнат през последните няколко месеца е внушителен и наскоро ще се появи първата тестова бета версия на играта. Въпреки че крайната дата на излизане на играта все още е неизвестна, продукта е във финалния си стадий - в момента се изпипват тунокстите и се отстраняват бъговете. Възможно е играта да бъде представена на изложението в Лондон и да бъде пусната на пазара до края на годината. Остава ви само да се надявате, че новият Simon ще се появи възможно по-скоро на пазара.



QUAKE III Arena планирана за PS2

Todd Hollenshead направи публично изявление, че id планират да създадат версия на Quake III Arena за PS2. В плановете си Hollenshead казва, че deathmatch заглавието ще бъде изработено от Electronic Arts, заедно със сътрудничеството на създателите на Dungeon Keeper - Bullfrog и няколко други неназовани екипа. Както повелява традицията при заглавията на id, Hollenshead казал, че играта ще бъде пусната на пазара когато "бъде готова". Той не успял да даде никакви данни за крайната дата на излизане на играта, тъй като проекта бил все още в съвсем начален стадий. В момента екипите все още размишляват какви нови качества могат да бъдат добавени към PS2 версията на играта. Както при всичките си досегашни проекти от id ще следят работата на всички фирми участващи в проекта.



Pentium 4 демонстриран на 2GHz

Intel пусна Pentium 4 процесор работещ на 2GHz на специална демонстрация, целяща да разкрие способностите на предстоящият им PC чип. Pentium 4 е базиран на нов чип, който е създаден предимно за изчисления в интернет. Името му е netBurst, а архитектурата му е конструирана специално за мултимедийни приложения от рода на streaming audio и video, както и за изпращането на сигурни данни по мрежата. Говорител на Intel сподели, че първо ще бъде пуснат Pentium 4 на 1.4GHz, а дори и по-мощен. Процесорът ще има множество качества, които значително увеличават производителността му. Например 400 мегахерцово дъно, което е около три пъти по-бързо отколкото дъната за Pentium III. В ядрото на процесора ще има специална зона, наречена от Intel "rapid execution engine", която ще позволява на ядрото да работи на двойно по-голяма честота, отколкото останалата част на процесора. Pentium 4 освен това включва по-голям и работещ в по-голяма дълбочина pipeline, отколкото Pentium III. Самият чип е конструиран посредством 0.18-микронната технология на Intel, която ще бъде заменена от нов 0.13-микронен процес към средата или най-късно до края на 2001 година.



Нови заглавия от Infogrames

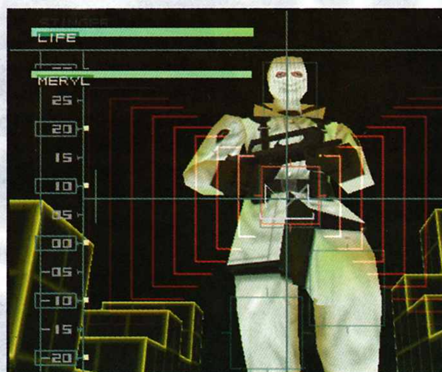
Infogrames разбулиха мистерията около две нови техни заглавия на състояла се наскоро пресконференция в Санта Барбара. Новите заглавия на гиганта се наричат Desperados и Dirt Track Racing Sprint. Desperados е тактическа бойна игра с геймплей подобен на игрите Away Team от Activision и Commandos 2 от Eidos. Действието в нея се развива в Дивия Запад. Ще има кампания за единична игра, в която играча ще бъде по петите на легендарния престъпник El Diablo. Локациите във всяка мисия ще бъдат населени от множество хора и вие ще можете да използвате техните способности във ваша полза. Например момичетата от вариетето можете да използвате, за да примамите противниците ви! Гледната точка в Desperados ще бъде на трети човек, а всички обекти в играта (включително перспективите, пейзажите, детайлите от терена, сградите и хората) ще са изцяло 3D. Очаква се играта да се появи на пазара през 2001 година.

AOE Collectors Editions

е на път да се появи на пазара. В геймърските среди все по-усилено се говори за нов пакет с игрите от поредицата Age of Empires. През октомври трябва на пазара да се появят Collectors Edition на Age of Empires и на Age of Empires II, макар че създателите отказват да дават допълнителни подробности. Вероятно това се дължи на факта, че expansion-а на Age of Empires II, The Conquerors, наскоро се появи в магазините. И двете специални издания са възможни за предварителна покупка на Gamestop (www.gamestop.com), а Age of Empires II Collectors Edition се продава и на Ebworld (www.ebworld.com).



Какво се получава, когато Konami обедини усилията си с Microsoft? Получава се здрава игра за PC. Или поне това би трябвало да се получи. За никого не е изненада, че някои от идеите, заложени в PSX, са оказали голямо влияние както в конзолните, така и в PC-игрите. Metal Gear Solid е играта, която повече от две години кара индустрията за игри да настръхва. Konami пуска по-малко информация тук и там, но въобще не се опитва да скрие представата за играта като за приключение с епични мащаби. Затова очакваме наистина с нетърпение да видим какво се е получило. Нека да си припомним Metal Gear Solid. Нали не сте я забравили? Любима конзолна игра на геймърите, направена почти като филм. Игра, която съчетава в себе си стил и смисъл - нещо, което рядко се среща днес при игрите. Или са много зрелищни и глупави, или ако са по-смислени, то е за сметка на стила. Metal Gear Solid има сюжет почти за възрастни, а пък стилът на игра е още по-зрял. За тези, които са позабравили играта, или пък въобще не са я играли, нека да ви припомня историята на тази игра и нейните версии. Metal Gear се появи като игра за NES и MCX, за 8-битови конзоли. За някои това си беше направо шокиращо. Играта имаше наистина интересен сюжет, някои елементи на геймплея просто въодушевиха критиците и те почти я обявиха за своя любима игра на тези конзолни системи. След това играта изчезна за известно време от света на игрите, но се появи отново на PlayStation през есента на 1998, под името Metal Gear Solid. Главният герой, тоест ти, е Солид Снейк (Solid Snake) - един пенсиониран супертаен агент, който живее в Аляска от години. Налага ти се обаче да се върнеш в професионалната игра и да изпълниш мисия, без да имаш право на избор - просто те принуждават да приемеш мисията. Ти трябва да проникнеш в една база, превзета от терористи. Тези терористи, обаче, са членове на твоята бивша организация - суперсекретна организация, позната под името Fox Hound (ХРЪТКАТА). "Хрътките" са поели контрол над суперсекретно ново оръжие и достатъчно ядрени бойни глави, за да изпратят планетата обратно в ледниковата епоха. Твоята мисия е да проникнеш в базата, като не носиш нищо друго със себе си освен бинокъл и пакет димки, да спасиш заложниците, да разбереш дали Хрътките са в състояние да изпълнят апокалиптичните си заплахи, и ако е така - да ги спреш. Като цяло, по своята същност Metal Gear Solid е игра - урок по секретност. Забрави за тичането и непрекъснатото стреляне из разни стаи, където не оставяш нищо живо след себе си, освен случайно може би някой плъх. В тази игра да живееш с пистолет в ръка означава да умреш от пистолет. Защо да се биеш с пазачите, когато просто можеш да се промъкнеш зад тях, да се изкатериш по стените, избягвайки умело наблюдателните камери, и да се скриеш някъде? За разлика от много други игри, Metal Gear Solid наистина знае как да пресъздаде и да ви разкаже сюжета. Сюжетът разкрива една, сякаш безкрайна колекция от cutscenes, всичките от които изключително добре рендерирани с помощта на добрия engine на играта. Играта не се нуждае от FMV (предварително рендерирана анимация), която задръства процеса (като се има предвид времето, прекарано в гледане на cutscenes, FMV сигурно би увеличило обема на MGS върху 3 или 4 диска), въпреки че използва видео в няколко изолирани случаи и го прави доста добре. Когато играеш играта за първи път, наистина се усещаш постоянно в опасност. Тези, които са я играли, го помнят добре. Има толкова много начини, по които пазачите могат да бъдат предупредени за твоето присъствие! Най-опасният начин, разбира се, е да те видят. Ако влезеш в полезрението на някой пазач или камера, битката ти е вързана в кърпа. За щастие, линиите им на видимост са представени чрез големи конуси на твоя радар. Просто трябва да стоиш далече от тези конуси и никога няма да те забележат. Ако цопнеш в локва вода обаче, или ако се блъснеш в стената на някой тесен пасаж, или въобще ако издадеш някакъв шум, близките пазачи ще чуят този шум и веднага ще се втурнат да проверяват откъде идва. Даже ще тръгнат по следите от стъпки в снега. И ако, недай си боже, те забележат, веднага, буквално от никъде, ще изникнат още куп пазачи и ще започнат да си играят с теб като с мишена. В този момент се задейства също и един таймер от две части. Първата част от този таймер е таймер за опасност. През времето, което той отброява, пазачите са изключително бдителни и щъкат наоколо с надеждата да те открият. Ако успееш да останеш извън полезрението им, започва да отброява втората част на този таймер. През времето на неговото отброяване, пазачите не те търсят чак толкова активно. Ако можеш да останеш скрит за известно време, те решават най-глупашки, че си избягал, и просто се връщат по постовете си. Освен това забравят, че са те видели и продължават да зяпат безцелно. Разбираемо е, че това е направено за целите на геймплея (не е честно, след като веднъж си открит, до края на играта да има тонове пазачи по петите ти), но така или иначе, е малко глуповато. Освен това, всички тези пазачи страшно се нуждаят от корекция на зрението - та те могат да виждат само на 5-6 метра пред себе си. Ами ако ги простреляш отзад в главата (за да ги убиеш, трябва да стреляш много пъти) - говедото, което си улучил, се оглежда наоколо, не вижда никого, разбира се, връща се на мястото си и застава там като идиот. Когато тичаш зад гърбовете на глупавите пазачи, се натъкваш на различни загадки и на разни босове. Повечето от основните моменти на загадките се заглушават тотално от радиото ти, което ти служи за връзка с различни хора по време на играта. Те също ти се обаждат често, и ти казват какво да правиш по-нататък. Например, твоят полковник - босът ти, честичко те прекъсва, за да ти изкомандва нещо "супер важно" от рода на: "Снейк, натисни екшън-бутона, за да се изкатериш по стълбата". След милион такива идиотщини, твоят човек, полковникът, пак се обажда, за да повтори това, което току-що ти е казано. Обикновено той звучи така: "Слушай, Снейк, еди-кой си каза ли ти еди-какво си, което трябва да направиш еди-къде си? Побързай, Снейк! Няма никакво време!". Тези безброй прекъсваници развалят играта и те карат да се чувстваш като осемгодишен сополанко, вместо като обучен килър. Разбива се трудността на играта. Макар никоя от загадките да не е чак толкова трудна, това, че те инструктират за тях предварително, е направо тъпо. Въпреки, че играта има различни нива на трудност, те всичките си страдат от същите проблеми. Настройките за трудност ги нямаше в японската версия на играта. Измененията, направени за постигане на нормална трудност, промениха малко играта, но не дотам, че да се получи съществена разлика. Трудно става, когато нивото ти на поражения се повиши много, защото радарът ти отива на кино. А играта е проектирана така, че да използваш ефективно радарната система. Без нея единственият начин да виждаш пазачите, е да използваш first-person view (наблюдение в първо лице) или да надничаш иззад ъглите. Само че при







first-person view за съжаление, не можеш да се движиш. Времето, което ти е нужно, за да спреш и да се огледаш за пазачи, може да е напълно достатъчно за някой от тях да се обърне и да те забележи. Познай от три пъти какво ще ти се случи! Въпреки проблемчетата си, тази игра се представя изключително добре и е наистина забавна, макар да не е толкова предизвикателна. Забрави обаче, че можеш да я играеш без Dual Shock контролер. Може би това е първата игра, която използва наистина перфектно вибрационните функции. След като веднъж се потопиш в света на Metal Gear Solid, ти, честно казано, се чувстваш

продължителността на играта - ще бъде направо меко казано и благородно, ако кажем, че това е разочарование. Даже и да гледаш всяка отделна cutscene, даже и да се помотаеш с бутоните в началото докато свикнеш, пак ще я превъртиш за около 15 часа. След като вече знаеш какво трябва да правиш и как да избягваш максимално клопките, можеш да я превъртиш дори и за по-малко от 3 часа. Konami са се опитали да ти затруднят живота с различните нива на трудност, а също да те заинтригуват със стимулите, така че си струва да я играеш повече от два пъти. Въпреки всичко - ами тази игра е ужасяващо кратка! Тези

Обаче геймплеят е онова, което много силно ще привлече истинските геймъри. С помощта на 3/4 перспектива и малко first-person трикове на камерата, ключът към успешния начин за игра при Metal Gear е зорко наблюдение и бързо действие. Например, още в началото на играта трябва да си проправиш път в базата през много отворени пространства. В част от тях има група пазачи, които патрулират около складовете, а останалото пространство е силно осветено от прожектори. Ако минеш отляво, може да имаш късмета да се сдобиеш с още амуниции, но също и да налетиш на спящи пазачи и камери за наблюдение. Май

METAL GEAR SOLID

като звезда в шпионски трилър. Дали кротко чупиш вратовете на пазачите или правиш нещо друго, усещането, че съдбата на света е в твои ръце, е много силно. Може да прекараш повече време в наблюдение на това, което става, отколкото в игра, но това прави играта чаровна. Между другото, носеха се приказки, че тази игра има десет пъти повече диалози, отколкото средно има в един филм! Има толкова много cutscenes и други спирания в играта, че тя изглежда по-скоро като колекция от мини-игри. Сюжетната линия също не е перфектна. Някъде по средата на играта сюжетът прави драматичен обрат, и остатъка от диалога звучи като антивоенни послания, посипани с множество пъшканици от рода на "Как можах да се забъркам в тази дяволска история?" Ами като не искам, по-добре да отида на рали. От аудио-визуална гледна точка Metal Gear Solid е наистина невероятна. Макар текстурите тук-таме да са дразнещи, прецизността, с която е рендерирано всичко, е просто учудваща. Забрави за 2D триковe - всичко е рендерирано в 3D, до най-малките подробности. Всичко изглежда реално и действа по възможно най-реалистичния начин. Анимациите са добри и вървят гладко. Саундтракът и ефектите - недостижими! Музиката пасва страхотно на духа на играта, а звуковите ефекти - от стрелбата до най-малкия пукот на това, което си пипнал - са просто невероятни. Да не говорим, че ефектите зависят от това, къде и при какви условия се намираш. Ако се намираш в снежна буря, стрелбата е по-заглушена. Ако си в малка стая, или в стая с вентилатор, се чува ехо. Английският глас работи перфектно за Metal Gear Solid. За





от вас, които я имат, знаят - не че не си струва да я притежаваш, но със същия успех можеш да си я наемеш от някого за няколко дни. Е, ако след пет години си спомним за Metal Gear Solid, какво ще видим? Играта определено е революционна в много неща. Тя поставя нови основи на геймплея и приближава с още една стъпка видеоигрите към филмите. Без колебание - запомняща се игра! Само че лекотата, с която се играе, и продължителността на играта, са далече от перфектното. Освен всичко - наистина ли искаме игри, които да са като филми? Ако продуцентът на играта, Хидео Коджима, е толкова добър в кинематичата област, щеще да прави филми вместо игри. Metal Gear Solid е един връх, но тя по-скоро е произведение на изкуството, отколкото истинска игра. Май доста се поувлякох в припомнянето на играта, но това беше главно за тези, които не са я играли. А какво да очакваме от PC версията? Може би са отстранили всички онези слаби моменти в тази иначе страхотна игра? Ами там историята остава, разбира се, същата - малко ала Джеймс Бонд.

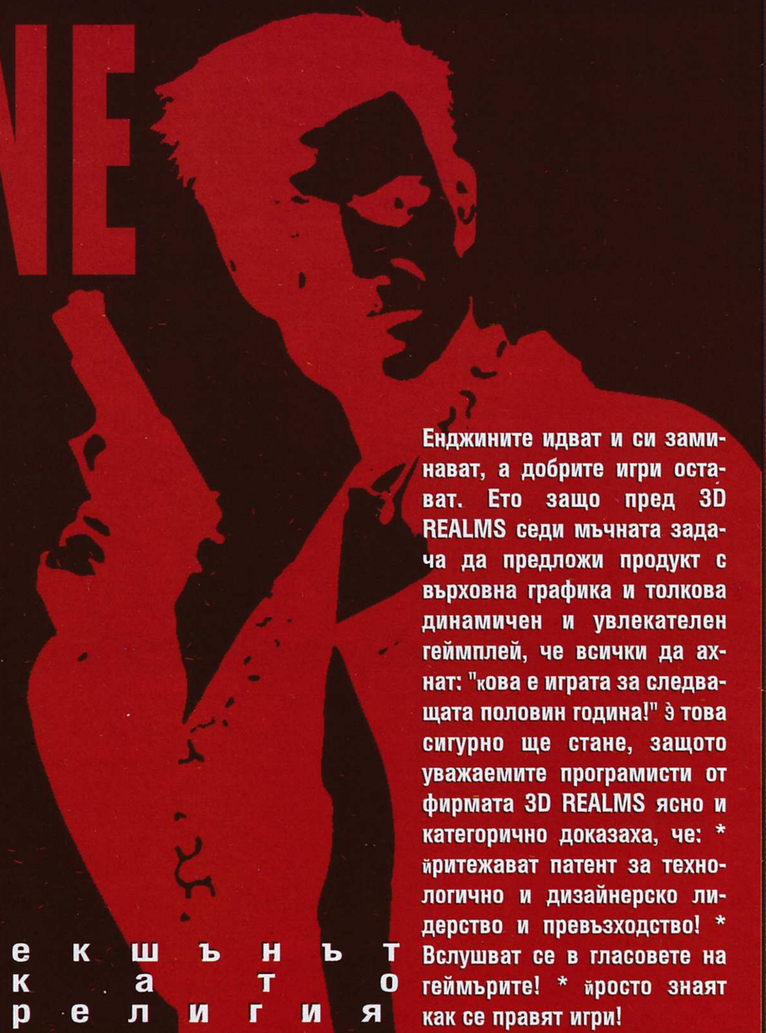


става напечено... Тогава може би ще пропълзиш под един от военните камиони, ще превключиш на first-person, за да изчакаш подходящия момент, в който ще хукнеш... Няма правилни или погрешни пътища, има пътища, които изискват различни умения. Подобно на някои други игри, например Thief, трябва да си много внимателен към всяка ситуация. Ще използваш радара си и ще стъпваш на пръсти покрай пазачите, ще избягваш камерите за наблюдение, ще се движиш почти като невидим, иначе лошо ти се пише. Подробности като следи в снега, скърцащи подове, шум от оръжие и други такива излизат на бял свят, когато се появи врага. Това ще рече на геймърски, че само УМНИЯТ ГЕЙМЪР Е ЖИВ ГЕЙМЪР! А щом си жив, по-нататък в играта ще се биеш с вълци, ще хвърляш гранати срещу движещи се танкове, ще се срещаш с красиви жени, ще убиваш красиви хора с твоя снайпер и ще ти се наложи да се справяш с най-смахнатата машинария за атомно оръжие, позната някога. Въпреки солидната сюжетна линия, ударението при PC-версията е върху екшъна и върху неумолимата скорост, с която се развива действието и която ти спира дъха на всеки ъгъл. Microsoft обещава също така и специфични PC-характеристики за тази версия, в това число: + графика с висока разделителна способност: подобри текстури и по-гладък поглед върху графиката + First-person play mode: ще го има само при японската версия на Metal Gear Solid: цялостен, в комплект с PC порт + 300 VR мисии: обучаващите мисии от виртуалната реалност (VR), които се появяват в Metal Gear Solid, ще бъдат включени също и в PC-версията. Metal Gear Solid е едно приключение и истинско предизвикателство както за сръчността и бързината на пръстите ти, така и за мозъка ти. Феновете на всичко от Thief до Quake ще разберат още този месец (обявена е за пускане през септември), че да я имаш е просто ЗАДЪЛЖИТЕЛНО!

VooDoo MAN

Konami / Microsoft / http://metalgear.com

MAX PAYNE

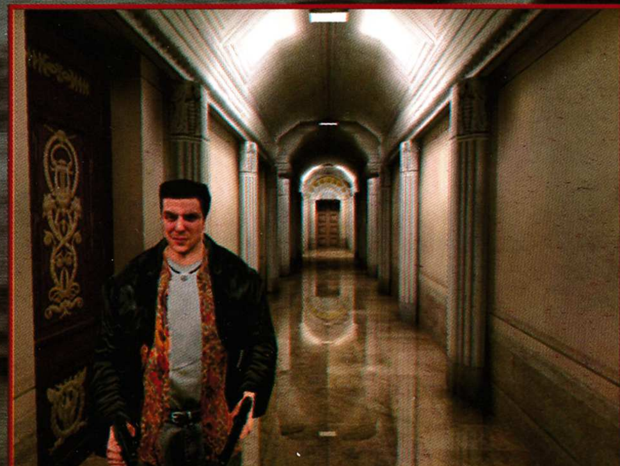


екшънът като религия

Енджините идват и си заминават, а добрите игри остават. Ето защо пред 3D REALMS седи мъчната задача да предложи продукт с върховна графика и толкова динамичен и увлекателен геймплей, че всички да ахнат: "кова е играта за следващата половин година!" э̀ това сигурно ще стане, защото уважаемите програмисти от фирмата 3D REALMS ясно и категорично доказаха, че: * йритежават патент за технологично и дизайнерско лидерство и превъзходство! * Вслушват се в гласовете на геймърите! * йросто знаят как се правят игри!

АЗБУЧНА ИСТИНА за всеки гейм-мениджър е, че в основите за успеха на една игра обикновено е и главният герой. Така си е, като се замислим. Ако Duke Nukem беше някакъв безименен наемник, щеше ли играта да е толкова популярна? Ако Лара Крофт имаше далеч по-малка гръдна обиколка, щеше ли серията с нея да има такъв успех? Вярно е, някои производители се концентрират върху технологичното съвършенство (Q3A е перфектна), но 3D REALMS искат техните игри да са пълни с живот, а персонажите им да са смела комбинация между най-доброто от човешкия род. Е, почти най-доброто - все пак Дюк има някои не съвсем благопристойни навика (спомнете си проститутките). Казано съвсем накъсо, фирмата гигант в игралния бизнес готви удар с герои като суперопасната в пряк и преносен смисъл Bombshell и изпадналото ченге Max Payne, което се бори както за справедливост, така и за оцеляването си. **КОЙ Е MAX PAYNE** и защо изобщо трябва да ни е грижа за него? На CPL в Далас е имало огромен плакат и агент, подобен на компютърния персонаж, който не е щадял халостните патрони, за да стряска осмелилите се да го наближат. "Правата ще си ги чуеш на твоето погребение" е доста интересна закачка с разпространителите. Max е човек, който постоянно е бил тероризиран и е на ръба да скочи в мрачната страна на закона. Ето защо не бива да се учудваме, че ако бъде помолен да даде втори шанс на някой престъпник, той без колебание ще рече: "Нали за това е адът." Нито да забравяме, че Max няма какво да губи! Още в началото на играта жената и децата му са брутално заклани от дрогирани квартални бандюги. За капак той е обвинен за убийството и му се налага да бяга не само от полицията, но и от мафията. За да докаже невинността си, Max няма да се поколебае да кльцне едно-две гърла не само на обикновени и в общи линии безвластни хорица, а и на висши магистрати, политици и прочее важни клечки. Това е неговото становище по темата, той е безпощаден и кървав, има свое мнение за всичко и не прощава на предателите. **ИГРОВАТА ВСЕЛЕНА** не е футуристична измислица като в манга-анимациите. Няма и грам фантазия в света на Max - той е взет направо от нашата сива и кървава реалност. Люта зима е, обаче точно в този наглед мъртъв сезон по улиците тръгва нова и доста смъртоносна дрога. Max работи в местната мафия под прикритие и, за да се добере до нещо, трябва да води битката си в тъмен и дезориентиращ метрополис (не, не тия с многото колони и шарени коси), който прилича на взет от нискобюджетен хонконгски екшън, сниман в най-долни гета. По същество играта е криминален трилър, но честите чупки в сюжета и разните изненади под една или друга форма са основните лепила, които ще задържат играчите към техните столове. Въпреки въпросните чупки, сюжетът е праволинеен, което обаче (обещават авторите) помага на играта и я обогатява, а не я спъва и не я прави скучна. Дизайнерите ще преведат геймърите през свят на изключителен фото- и филмов реализъм и въпреки всичко ще ги оставят приятно непредусещащи за това, което им се готви. **ИГРОВИЯТ ДВИГАТЕЛ** са групи от предварително написани сценарии, новини и други секретни източници на информация, които Max получава по време на играта. Различните персонажи са представени чрез рисувани на ръка комикси, чиято цел е да ви съсредоточи върху играта, защото всяко разсейване е с летален изход. На E3 в LA (според нашия специален пратеник, виж MG #24) бяха показани комиксите, а и както може да се види туктам из Нета наистина става дума за нещо мащабно. Самите комикси са на светлинни години от детските измишльотини и в този си вид са свежа идея. Разбира се, такова нещо видяхме и в MDK2, но





дано сега да не е в такова мизерно количество. **THIRD-PERSON** екшънът MAX PAYNE е ориентиран най-вече към силно любещите насилието. Има три големи епизода, като във всеки вършеете на шест различни места. Всъщност епизоди е доста меко казано - далеч поточната характеристика на големината на тези места е светове. Докато джиткате из тези светове (значи така се разбрахме да ги наричаме, нали!), трябва да се защитавате от агресивно настроените същества наоколо и да изпълнявате задачки, които щедро ви се подават от клошари, които може и да са тайни агенти. Макар че няма много официална информация относно различните терени (кой обича да дава храна за размисъл на конкуренцията?), все пак главният дизайнер Jarvilehto обещава свръхреализъм, включващ изоставени и изпочупени жилищни блокове, пълни не само с мръсна вода блата (такива, дето и в България ги няма), докове и прочие гадни места, както и разни картинни галерии, овални офиси и тем подобни луксозни кабинети и други помещения:). Липсват средновековни замъци, космически совалки и стрелба по странно изглеждащи извънземни с лазерни пушкала. В стила на 3D REALMS играта е фрашкана с детайли до дупка - графити по стените, полицейски коли, мигащи неонови светлини и крадци със зъл поглед, психопати и квартални убийци с дълги ножове, с които иначе си режат салама. И оръжията са като взети от реалността. Забравете базуките, многоцевните картечници и шаш-автоматите. Не е сигурно дори дали ще разполагате с обикновена картечница - само двата пищака и двете ръце са оръжията ви. **ЯКИЯТ ЕКШЪН** изисква да е поне толкова брутален, колкото в SOLDIER OF FORTUNE, и да качва нивото на адреналина до тавана. Както споделя главният дизайнер на играта: "По отношение на техническите параметри MAX PAYNE предоставя кинематографично изживяване, но все пак помним, че това е игра, а не само engine. Ще ни се така да направим всичко, че екшънът в играта да е като от филм на Джон Уу." За да се справи с тази трудна задача, тимът експериментира със забавения каданс и включването му като гейм-елемент. Видях нещо, което направо ме закова пред екрана и прекарах изключително много време в съзерцаването му. Max се приближава към врата, изритва я и се хвърля от другата страна. Без предупреждение играта изведнъж преминава към забавено действие, давайки възможност на играещия да огледа обстановката. Той вади пистолети, стреля по противниците и всичко това е все в забавен кадър. Гилзите изскачат бавно, противниците се гърчат безумно, радвайки окото с плавния си танц, в който ги завърта Смъртта. Страшно усещане е! Дано да има снайпер в играта. Уаууууу! Разбира се, тук наблизо седи и другият въпрос: това е хубаво, но ако си отстрани. Защото ако положението стане напечено и вие продължавате да се движите все така бавно, едва ли усещането ще е все така приятно... **НАЙ-ДЕТАЙЛНИЯТ ПЕРСОНАЖ**, създаван някога, пред който скиновете в Q3A и UT направо бледнеят - това стана ясно още при появата на първите картинки от играта. Max е облечен в гъзарски шлифер, прилепнала тениска, тъмни панталони и кожени патъци. Всеки компонент е 3D мрежа, а анимацията е плавна и забавна. Точно тази детайлност му позволява да се върти, да се "гмурка", да кляка и да се усуква. Фигурите са анимирани чрез скелетна анимация. Тоест първо са направени кокаляците, върху които се крепи всичко, после са анимирани и най-накрая са обвити с текстура. "Така аниматорите дори могат да направят движението на скина по-плавно - твърди Jarvilehto. - Движенията на скина се определят от скелетната система, което след дообработка изглежда чудесно, особено като си имате работа с дрехи." А в резултат на комбинирането на няколко анимации пък Max може да прави и няколко неща едновременно, като например да се търкаля и в същото време да стреля. Разбира се, анимацията е интерполирана, което ще рече, че колкото по-мощна машина имате, толкова по-плавна ще излиза анимацията ви. **РЕАЛИСТИЧНИТЕ ОРЪЖИЯ** определено дистанцират играта от нейните преки и непреки съперници. Помпата е така анимирана, че се вижда как става зареждането й. Гилзите от автоматичното оръжие пък падат и остават по земята, давайки ви прекрасната възможност да се подхлъзнете на тях. Освен това се предвижда да излиза и пушек от дулото. А за да имат съседите ви напълно основателен повод да повикат полиция, играта е озвучена повече от професионално. Оръжията издават оригиналните си звуци, така че ако имате повечко колони и мощен усилвател можете











стил. Въпреки че конфигурацията Pentium II 300 с 64 MB RAM и Voodoo2 е препоръчителна, играта ще крета и на Pentium 200 с първо поколение 3Dfx ускорител. Обстановката и графиката обаче се нажежават допълнително (и не само те - милост за ускорителя ви) от смазващите ефекти като пушек, огън и вода. ParticleFX е специален редактор, с чиято помощ геймърът може да създава дори собствени видове валежи - например валящи Бил Гейтстчета, за ужас на всеки Linux-маниак. **СРАВНЕНИЯТА** с други заглавия засега са просто в самото си начало. Не току-така на въпроса какво ще допринесе MAX PAYNE за този претоварен жанр, Jarvilehto отговаря многозначително: "Ако има нещо, което ни мъчи и което се опитваме да направим перфектно, това е камерата. Страшно е важно каква ще е, защото тя е връзката на геймъра с този свят. Ако камерата е кофти, играта няма да е забавна. От друга страна киноусещането е далеч по-голямо, ако камерата си е точно на мястото. Опитваме се да балансираме, колкото е по силите ни." Главният дизайнер твърди също, че камерата ще показва точно онова, което трябва да бъде видяно, и ще го показва така, че дори и най-кьоравият да го види. Както Max, така и врагът му се виждат през цялото време. Ако Max завива зад ъгъла, камерата го догонва и дори изпреварва, за да не се губят от поглед нещата. Когато Max се цели вляво, мести се на дясно, за да може да се вижда всичко. Авторският отбор на играта сериозно е заседнал над проблема, защото NOCTURNE все още е твърде ярък спомен и никой не иска подобен провал в собствения си склад. **REMEDY** крие подробностите за своя принос в играта, но все пак е ясно, че е помислено за геймърите, които не харесват компютърните опоненти или пък разполагат с наета линия. Стандартният детмач, разбира се, е задължителен. Другите режими обаче са обвити все още в тайна - може само да се предполага, че ще има нещо, което никой досега не е виждал, нито си е помислял. Знае се все пак, че с играта идва редактор на нива, т.е. няма ограничения по отношение на местата, където се развива действието, и нивата могат да се правят в среда на пълно 3D ускорение. Има два режима в този редактор. Единият е wireframe прозорец на цял екран, в който дизайнерът може да слага стените и с drag-and-drop да налага текстури. Другият режим представлява разходка из нивото от първа перспектива, използвайки render-машината на играта. Картата ще е изглежда, както би изглеждала в играта, така че поставянето на различни осветления и луксове е вече детска игрeчка и въпрос на няколко кликвания с мишката. **ПОТЕНЦИАЛЕН ХИТ** си е това. Естествено, ако се сбъдне всичко, което обещават авторите, и то без да има много бъгове! Стане ли така, нали разбирате какво ще се играе през следващите две години! 3D REALMS се заканват отново да разчупят представите ни, въвеждайки силни персонажи, невероятно реален игрови свят и жесток екшън, от който благородната геймърска кръв да кипне. Дано чакането да си заслужава. Но като знаем, че работа е поверена на финландци, няма причина да се съмняваме, че успехът на играта е в кърпа вързан. А ако ви се иска да видите поне малко на какво прилича графиката в MAX PAYNE, пуснете си Demo в 3D Mark2000. Енджинът, който се използва там, е същият като на MAX PAYNE.

(в доста приличен радиус) да предизвикате у миролюбивите граждани носталгия по времето, когато съвсем невинни неща се считаха за кървав екшън. Сред спиращите дъха изживявания е паузирането на играта по време на здрава битка. Камерата започва да се върти около Max и се виждат дима от неговото оръжие, характерната му за такъв напрегнат момент физиономия и фината куршумена анимация. Според Jarvilehto: "Оръжията са репродукции на реално съществуващи някъде по земното кълбо. Може да си наемете Пустинен Орел, да идете на стрелбище и да проверите дали сте по-точни от Max." Куршумите имат скорост и тежест като в реалния свят, а рикошетите и забиването им в меки повърхности са точно, както би станало наистина. Играта дори изчислява траекторията на всеки куршум. Да, наистина парите, които ще спечелят 3D REALMS и REMEDY, ще са кървави - залети обаче с виртуална кръв. **ОСВЕТЛЕНИЕТО** е поредната важна точка за постигане на убийствен реализъм, където отново се гонят върхови постижения и страховити ефекти. Примерна сцена: противник си пафка в тъмен коридор, а горящата цигара осветява лицето му с меко сияние, разкривайки неправилните му черти. Или Max стреля в тъмна стая, без да има представа по кого, обаче отблясъците от оръжието му осветяват цялото помещение. Особено впечатляващо е, когато сенки и светлини се преплитат нежно по телата на персонажите. Jarvilehto казва, че използваната светлина е радиална, което несъмнено е най-добрият метод за игрите, измислен досега. Вместо от нормални светлинни източници - крушки, лампи и прочее, светлината излиза отнякъде и се отразява от повърхността, която среща по пътя си. Няма директни източници на светлина; тя е приглушена и идва само вторично. Представете си тъмна стая с дупка на тавана и светлина, струяща през нея. Мракът се разкъсва от отраженията ѝ и се създава прекрасно усещане - между другото този ефект е добре познат на феновете на поредиците на Крис Картър, най-известната от която е "Досиетата X". **УСКОРИТЕЛ**, който да поддържа изцяло Direct 3D, е задължителен, ако искате да се насладите на прекрасната графика. Нямат брой скептиците относно качествата на майкрософтското API, но все пак съвсем реалистично звучат уверенията на 3D REALMS, че използват напълно възможностите на новоизлизащия хардуер, независимо от това кой какво приказва. Пламъци, сенки от обекти, environment mapping, прозиращи и прозрачни текстури, цветно осветление и още куп хубости оформят ХайТек-облика на тази игра, а той е заложен в нейния hardcore





DMX

3D Realms / Remedy Entertainment

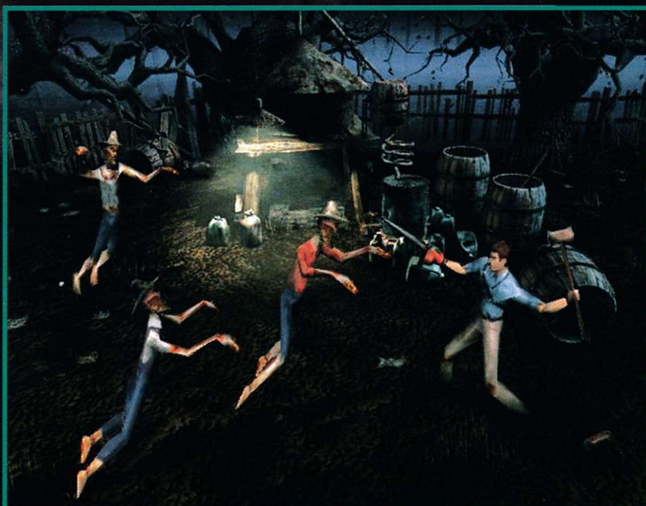


EVIL DEAD
HAIL to the KING

Ако някой се интересува от хоръра в киното през последните двайсетина години, няма как да не е попаднал на трилогията Evil Dead. Трите филма Evil Dead, Evil Dead 2: Dead by Dawn и Army of Darkness показват страшнички, кървави, но леко иронични приключения. В ролята на главния герой се подвизава Bruce Campbell, познат ни още от редица сериали и филми като "Приключенията на Бриско Каунти Младши", "Херкулес", "Ксена", "Лунатици", "Конго", "Бягство от LA". Сценарият е написан от режисьора Sam Raimi, а продуцент е Robert Tapert, чиито имена са свързани с повечето от гореизброените заглавия. Филмът Evil Dead излиза през 1982 г. и първоначално е наречен "Книгата на мъртвите", Evil Dead 2: Dead by Dawn - през 1987, а Army of Darkness - през 1993. Оттогава насам се очаква четвъртата част и ето че сега авторите я предлагат, но този път малко ненадейно са решили да я поднесат в интерактивен вид.

Под дебелата филмова сянка

Историята в EVIL DEAD: HAIL TO THE KING се върти около неумиращия юнак Аш, който е майстор на оцеляването в екстремни ситуации, а покрай другото е и многократен спасител на света. Той се забърква в цялата тая каша с оживели мъртвъци и чудовища благодарение на книгата "Некрономикон", кореспондираща с отвъдния свят, страната на духовете и цял куп демони. Тази древна реликва е портал към неописуемите ужаси, с които се сблъскват нашите герои. Развитието на действието продължава след събитията от Army of Darkness. Тук средновековният дух на филма малко се попромени и Аш се озовава в изоставена, но натъпкана с призраци къща. Противниците са крайно разнообразни - някои добре познати от филмите, други пък нови звезди, общо двайсетина на брой. Нашият герой има оригиналния глас и нрав на филмовия актьор Bruce Campbell: арогантен тон и винаги подръчни обиди, симпатична приятелка, подходящ арсенал. Неповторимият образ с квадратна челюст доста често влачи със себе си внушителен шотгън, но любимото му оръжие е огромна и здрава остра резачка. Разполага още с брадва и гранати плюс няколко екстри, като всичките му оръжия могат да се ъпгрейдват. **Играта** се разработва от HEAVY IRON STUDIOS (последното им дело е RPG-то PARASITE EVE, излязло през 1998 г.) в тясно сътрудничество със студиата на Sam Raimi RENAISSANCE STUDIOS. Разпространителите от THQ се надяват с EVIL DEAD: HAIL TO THE KING да направят голяма стъпка в развитието на survival horor-action жанра. Освен това са забъркани още малко съспенс, повечко кръв и достатъчно майтап, за да не се озовем под масата от страх. Накратичко, нещо от сорта на RESIDENT EVIL с чувство за хумор или CLOCK TOWER с резачка. Да не пропуснем множеството загадки и нелинейно построените нива, за успешното минаване през които трябва да се вложи доста мисъл. **Обстановката** и сцените са заимствани от филмите - мазета, подземия, всякакви тесни помещения и мостове, но има и нови локации.





Околната среда е предварително рендирана със статично определени камери (тук моментално възникват кофти асоциации със сума игри, които напоследък успешно демонстрираха трагичните резултати от зле реализираните добри намерения в тази област) с обещания за множество анимации и интерактивни елементи. Както сами може да се уверите, графиката изглежда добре. Авторите се кълнат, че ще поработят още доста върху геймплея, за да добавят повечко екшън. Аш ще може да замахва с оръжия за лява и дясна ръка едновременно, като действието щяло да се отличава с неподозирана досега свобода. Също както във филмите, на моменти камерите ще ни изненадват с внезапно силно приближаване (варио!) и концентриране върху отделни детайли. Ще има достатъчно cutscenes, на които да се наслаждаваме и заради които да продължаваме да играем, както и много разпространените пререндирани последователности от сцени. Но това съвсем не е всичко, твърдят от Страната на Обещанията. Представете си само възможността например да се видим как се спасяваме с бяг от връхлитащо чудовище през неговите собствени очи! Или пък, ако загадъчно проклятие внезапно се стовари върху нас и поеме контрола върху тялото и по-голямата част от мислите на героя, каква вътрешна и външна борба ще падне... **EVIL DEAD: HAIL TO THE KING** излиза за трите най-популярни платформи - PC, PlayStation и DreamCast. Живот и здраве, можем да очакваме съвсем (не)спокойно демоните и другите гости от отвъдното на мониторите тази есен, пък тогава на място ще видим кой кого и какво точно.



Cali

THQ / Heavy Iron / Дата: есен 2000 / http://www.evildeadgame.com

MONKEY escAPE from ISLAND

Дори да нямате спомен от THE SECRET OF MONKEY ISLAND или от MONKEY ISLAND: LECHUCK'S REVENGE, няма как да сте пропуснали покрай ушите и очите си славната трета част THE CURSE OF MONKEY ISLAND. А, ако не дай боже това наистина се е случило, все още не е късно да си наваксате задължителната порция информация относно по-горните хитови заглавия. Защото към нас се задава поредният наследник на легендата, наречена MONKEY ISLAND. Именно по тази причина, за да не се чувствате като в небрано лозе сред рояка от герои и събития, които ще ви се изтърсят на главата, ви е необходима предварителна стабилна подготовка в пиратския кодекс и въведение из основи в онзи прекрасен свят на играта, приличащ на току-що излязъл от чудесно нарисувано анимационно филмче.

Отдавна познати, забавни пирати

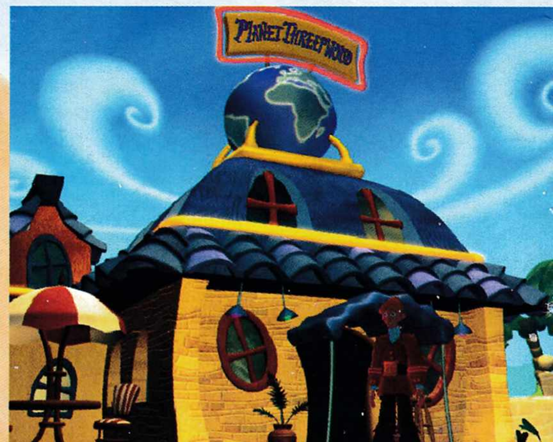
Говорят ли ви нещо следните имена и персонажи: Guybrush Threepwood, Elaine Marley, Murray, Charles L. Charles, Carla, вуду-магьосницата, търговския агент Stan, Otis, Meathook, г-н Ignatius Cheese, маймунката Timmy, готвача в Scumm Bar? Би трябвало да са ви поне малко познати - това са все очарователни герои от предишните части. От LUCASARTS са решили да заложат на сигурно и отново да извадят печелившата карта на познатите физиономии. Вече три пъти формулата се оказа печеливша, но дали и на четвъртия ще е така? За сега има основания да се надяваме, че няма да ни разочароват и този път. Разработката на ESCAPE FROM MONKEY ISLAND се ръководи от небезизвестните Michael J. Stemmle и Sean Clark, които се прочуха с участието си в успешните проекти на класическите адвенчъри INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS и SAM & MAX HIT THE ROAD. Друг основен коз е енджинът на играта - модифициран GRIME engine, познат ни с доброто си качество от GRIM FANDANGO. И още: за разлика от THE CURSE OF MONKEY ISLAND, където за 3D-поддръжка се споменаваше само в кръга на майтапа, като поредната шега, която предлага тази приятно весела игра, сега хардуерното ускорение ще е задължително. В изключително сложно разположено в пространството 3D ще бъде и добре познатия ни инвентар, който досега все така и не разбрахме как Guybrush успява да събере в дрешките си. Движенията и действията се командват както в GRIM FANDANGO - чрез стрелките, т.е. ако не сте свикнали с тази система, не е зле да потренирате. **Уникалният стил и дизайн ще бъдат изцяло запазени,** като чрез пренасянето им в триизмерното пространство този графичен шедьовър би трябвало да блесне с пълна сила. Две мнения по въпроса няма, че горящите факли, кълбестите облачета и екзотичните острови сега изглеждат по-добре от всякога, без всъщност да са се променили по същество. **Отново ще прескачаме от един остров на друг,** като този път посещаваме следните четири: Lecre, Jambalaya, Melee и Monkey Island. Отново има очарователна историйка и завръзка. Помните ли хепиенда в края на трета част? Оказва се, че той има доста неприятни последствия.





Guybrush и Elaine заминават на сватбено пътешествие, което трае толкова дълго, че всички загубват надежда да ги видят някога отново. И тъй като Melee Island все пак се нуждае от губернатор, функциите на Elaine се изземват безжалостно от Charles L. Charles, който ни е познат по-скоро под името LeChuck... Аман от неживи пиратски капитани, които не се отказват от крадене на чужди годеници и ни лазят по нервите вече в четвърта част на играта подред! Така или иначе, без значение дали желаем или не, отново се налага да се наслаждаваме на присъствието на страшния до комичност злокобен пират, който упорито е избрал за цел на съществуването си да вгорчава живота на нашите герои. За сметка на това обаче Guybrush продължава да иска от цяло сърце да стане автентичен безмилостен и страшен пират и този път получава възможността да управлява истински розов пиратски кораб по пътя на преодоляването на множеството препятствия към поредния (дали?) хепиенд на цялата история. **В ESCAPE FROM MONKEY ISLAND се очертава стабилно развитие на** познатата система за водене на битки, където успехите на ударите се определят от цветистите обиди, с които са съпроводени. Дали обаче отново ще са в рими, тепърва предстои да се разбере. **Общо взето,** според информацията досега, нищо кой знае колко ново няма да има в сравнение с предишните части - с изключение на триизмерното представяне на събитията. Имахме лошия късмет да видим нещо подобно (т.е. трагичен резултат) да се случва в последно време и с други хитови заглавия от недалечното минало. **Дано не стане същото и с легендата MONKEY ISLAND,** защото тя не го заслужава. Поне доколкото може да се съди по скрийншотовете за дизайна и погледа върху моделите в далечен план (за близък може и да се поспори) няма причина да се притесняваме. Но най-важното - gameplay-я, ще го видим чак когато излезе самата игра. А дотогава нека да постискаме палци на LUCASARTS да не ни разочароват отново, че нещо напоследък им стана навик.

Cali









Роботи и нинджи, насилие и бойни изкуства

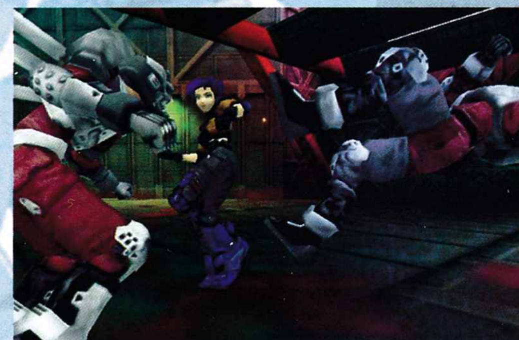
ONI

Мангата завладява света. Който не вярва, да погледа RTL в събота и неделя от 14:00 нататък. Моята задача в тези редове обаче е не да възвеличавам или проклинам мангата, а да ви запозная с поредното заглавие, което използва силен филм за основа. Става дума за филм (не е като "Матрицата", но това е друга тема), който се прочу най-вече с едно парче от саундтрака си - King of my castle. Инспириран от La Femme Nikita и вече загатнатия Ghost in the shell (Призрак в машината, най-грубо преведено), играта ONI комбинира твърда и безкомпромисна битка тип меле с фантастичен арсенал, роден от богато и извратено японско съзнание, и всичкото това смесено с 3D екшън-бой и оставащ в устата вкус от адвенчър. Знаете ли на какво прилича? На манджа с грозде - по малко от STREET FIGHTER, от TOMB RAIDER и от някой от любимите ви 3Dshooter-и. Аз лично предпочитам QUAKE 3. По време самата игра и нейната история са разположени в не чак толкова далечното бъдеще - отдалечено на едва трийсетина години от сега. Подвизавате се в ролята на младия жълтур Коноко, който е агент на Технологичния Екип за борба с престъпленията. Както се досещате, трябва да се правите на Брус/Джет Ли, за да спасите живота на повереният ви миниатюрен и доста кекав по моему герой. Разбира се, в играта е заложена стабилна доза бойни изкуства. Това ще рече, че почти на равни интервали се налага да си нажежавате дулата и да се пързаляте по гилзи, както и да доказвате на другите жълтурковци, имали нещастието да се изправят срещу вас, че и ръцете, и краката ви са смъртоносни. Засега няма информация дали така сте роден - знаейки си всичко, или трябва стъпка по стъпка да навлизате в необятния свят на бойните изкуства.

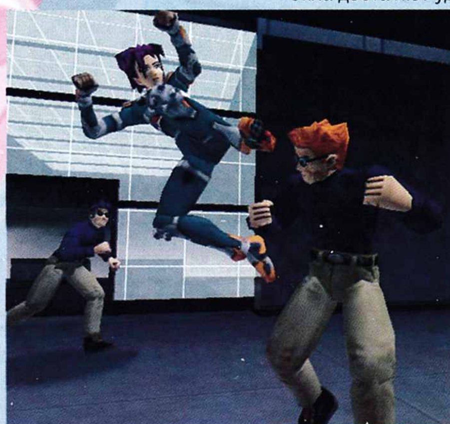




Подобно на авторите на MAX PAYNE (вижте подробното preview в този брой на MG), и тук авторите черпят творческо вдъхновение от последните холивудски хитове. Този път обект на подобен интерес е "Час Пик" и по-специално епизодът, където Джеки Чан отнема пистолета на Крис Тъкър. Е, та ако тук случайно ви избият пищака с шут или някой куршум ви откъсне няколко пръста и пак се разделите с желязото, може да бръкнете в ръцете на опонента си и да му вземете патлака. Ето това вече е работа! Командването на героя ви е поверено на добрата стара клавиатура и на мишката. Интерфейсът е максимално опростен и баламски, но за сметка на това е възможно да изпълнявате направо респектиращо количество пируети и хватки. Използвате мишката, за да се въртите като пумпали, а клавиатурата - за да се придвижвате, да изпълнявате всичките подскоци, ритници и (!) да стреляте. Това е доста объркващо, но нека видим дали и в окончателния продукт ще остане така. Ако нещата не се сменят, сериозно ще се замисля дали да не ми присадят на всяка ръка по още два доста дълги пръста, та да мога да стигам до всички копчета на клавиатурата без проблем. От друга страна ONI не е MORTAL KOMBAT и авторите явно са наясно с това. Няма да се налага да учите сложни клавишни комбинации, а просто с напредването вашият шут става все по-силен, а тупаницата - все по-болезнена за противниците ви. И всички тези причинители на болка се пускат автоматично по време на битка, т.е. не се налага да си асоциирате с Alt+F1 до F12 различни комбота. Колко е просто, а? Между другото, Коноко е жена. Сред по-впечатляващите й изпълнения се включват салта, задни салта, еленски скок, различни видове усукани удари с лявата, дясната и средната ръка. Майтап! Но това момиче е опасно, имайте го предвид. Дали обаче всичко това ще изглежда добре? Засега отговорът е положителен. Всеки герой е изграден средно от 1000 полигона, което носи както радости на окото (героите изглеждат адски детайлно), така и радости на ускорителя (направо прегрява от кеф). Сред другите хубости на ONI са динамичното осветление, но с акцент и на естественото отражение от повърхностите, и разсеяните източници на светлина. В това отношение играта е повече от изпипана, като засега изгледите са нещата да се променят, и то главно в положителна посока - почвайте от сега да спестявате за Voodoo5 5500, макар че оптимизаторите на кода трябва да си свършат работата. В разпространяваните из Интернет орязани версии на играта има само шест нива. Във финалната версия техния брой ще нарасне до седемнайсет. Мултиплеърът ще бъде разнообразен от множество нива, както и от готовите повече от 100 скина. Няма да крия, че едва сдържам интереса си относно ONI. Просто чакам тази игра да се появи където и да е, за да я отпочна. От друга страна близката й родственост с TOMB RAIDER ме подсеща едно - може би авторите искат да повторят сценария Q3A/UT и искат да я пуснат едновременно с MAX PAYNE. Това ще е



доста ловък ход, защото Max има милиони повече от верни фенове, които нетърпеливо чакат тази игра. Рекламната й кампания едва ли е оставила дори и най-смотания любител на подобни игри в неведение какво ще му се стовари скоро. При такова положение една конкурентна платформа би била доста лют удар под кръста на финландците от REMEDY. Разбира се, това е само моя хипотеза, нищо сериозно, но все пак и двете игри носят дата на излизане "Когато е готово". А както е известно, в Щатите си ги бива по шпионажа. Нали разбирате накъде бия...



http://www.oni.bungie.com
PC/Mac/PSX/PS2
Bungie Software / Bungie Software

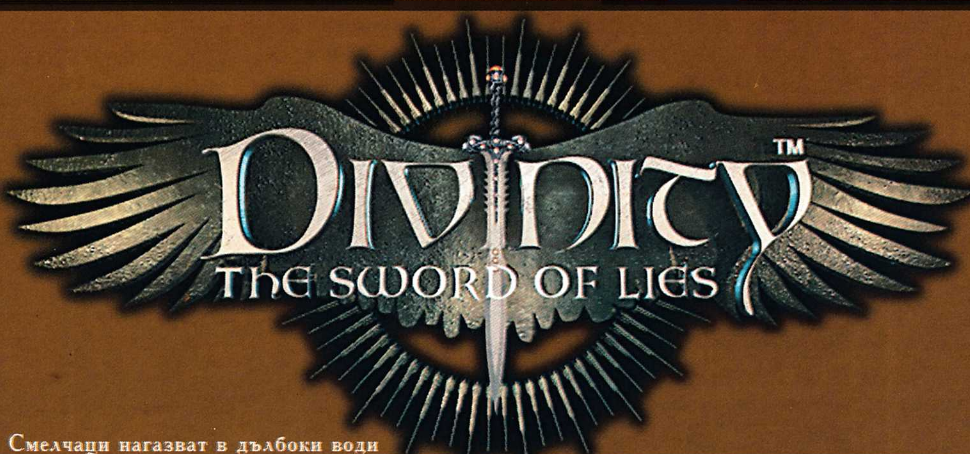
DMX

Някой е запланувал тържество на хаоса... А ти... ти си само чирак на великия магьосник Зандалор, който смята да посети свой отдавнашен приятел. По тази причина те изпраща в Замъка на Каменния юмрук, където обаче старият дук вече е бил убит... Трудно стана напоследък да се направи добро RPG. Класиците в жанра BIOWARE, BLACK ISLE, TROIKA и BLIZZARD не оставят почти никакви възможности на такива новаци като белгийците LARIAN STUDIOS (съществуващи от 1996 г.), които обаче не се шашкат от "големците" и работят над новата игра DIVINITY: THE SWORD OF LIES, тръгнала с работното заглавие Project C. Първата им игра се нарича THE LEDWARS и след нея дълго време са се занимавали с аркадни игри за казина, изложбени проекти и дори бизнесприложения. Сега обаче са решили да намерят свое място под слънцето на пазара на компютърни игри. Кое отличава тази игра от останалите? Според авторите й това определено е изкуственият интелект. Той е в цели четири образа: индивидуален AI при битка (например плюене на петите) и при кротко състояние (патрулиране и предупреждаване на останалите), групов AI на противника при и без бой (прегрупиране и подготовка на засада). Самите боеве са в реално време, но могат да се спират (пауза за размисъл) със space-а, защото не е детска играчка намирането на верния път и оцеляването в хаотичните събития. Още повече, че историята тече по завладяващ начин, който грабва играча със своята увлекателност, интерактивност и нелинейност. Гледната точка е представена по дежурния изометричен начин с фиксирана перспектива. Впечатляващото в случая е невероятното ниво на детайлност на прекрасния фентъзи свят, което не може да се опише - просто трябва да се види. Може да се направят някакви далечни асоциации с околната среда на COMMANDOS и стила на ULTIMA. Само дето при COMMANDOS няма поддръжка нито на Direct3D, нито на Glide, Да не говорим за кодовата думичка 3Dfx и технологията MMX. Енджинът е нов и специално разработен за играта и евентуалните бъдещи addon-и и продължения, графиката е в две димензии, а 3D-то е за цветното осветление в реално време с множество източници на светлина, сенки, природа и атмосферни условия (също в реално време). Звукът е с 3D аудиоефекти и с два начина на звучене. Първият е компилация от преливащи едни в други парчета в зависимост от настроението в играта, а при втория музиката има за цел да подчертае съдбовните моменти и да увеличи напрежението. Развитието на героите върви по изпитаната система: избор на съществуващи умения и на нови, произтичащи от вече избраното, трупане на точки и опит, интелект, сръчност, сила. Всяка способност си има цена в точки и минимално ниво на достъп в зависимост от някоя от основните жизнени характеристики. В DIVINITY съсредоточаването е изцяло върху развитието само на един герой (който избираш в началото от четири възможни класи герои), а не на група от такива, като по-късно към него се присъединяват NPC-та, които не се командват директно, но от само себе си се борят за твоята кауза. Наборът от оръжия, проклятия и подобни способности, брони и други предмети е крайно разнообразен. Интерфейсът на играта щял да е напълно променяем според вкуса на играча, значително олекотен и ще опростява максимално и най-сложните операции. Божественият, но гъмжащ от интриги свят на DIVINITY (разпрострял се на 14 000 игрални екрана), е издържан във фентъзи стил и се състои от селца, замъци, подземия, блата, пещери, гори, катакомби, подземни градове и открити терени с купища интерактивни елементи. Срещаме се с адски много уникални чудовища и герои с различни характери и начини на поведение. Геймплеят е интензивно свързан с фабулата и, поне според авторите, е забавен. Воденето на разговори става с избор на една от няколко налични реплики - подобно на BALDURS GATE, но те се изричат с патос и покрай другото имат и пряко отношение към действието. Като добавим и мултиплеъра в окончателната версия, има силни шансове да получим още тази есен една прилична игра, макар че е повече от съмнително LARIAN STUDIOS да успеят да се вместят в сроковете.





Според пророчеството:
Ще има война между магьосници и вещици
И ще расте омразата между джуджета, елфи и хора
Орките ще тръгнат по пътеката на войната и вече пеят бойни песни



Смелчаци нагазват в дълбоки води







Cali

TBA / Larian Studios / Дата на излизане: есен 2000

www.larian.com/divinity.html

Има игри, които нямат цена. Не говоря за онези за Atari, които по-младите геймъри дори не помнят. Макар че, ако трябва да сме честни, това са си добри игри. Те завладяват, правят те съпричастен и те карат да седиш толкова дълго, колкото само Q3A закова пред екрана - с тази разлика, че мозъкът ти е натоварен значително повече, отколкото при кървавю меле. Такива продукти излизат все по-рядко, най-вече защото в САЩ, които са главният двигател на гейм-индустрията, подобни игри не се търсят. Е, преди време, хмм доста отдавна, се появи симпатичната SETTLERS, която изглеждаше миловидно и елементарно, но всъщност си беше една от най-завързаните стратегии. Дълго време минаваше между излизането на всяка от следващите части, а третата направо беше тотално оплюта и недооценена. Сега излиза четвъртата. Дали тя ще си заслужи чакането? Ако има нещо, което да дразни особено много в една стратегия, това е нескопосаната графика. Поредицата SETTLERS никога не е страдала от този дефект и всяка игра от нея, за времето си, винаги е изглеждала повече от прилично. Нещо повече, втората част например дори е с уникална графика, която и в днешно време пак изглежда добре, съпоставена с BROODWAR или с AGE OF EMPIRES 1, а те и двете излязоха доста по-късно. Както и да е. Засега липсва кой знае каква информация за четвъртата част - знае се само, че комиксовият стил няма да избяга, за да бъде заменен от рендирани в реално време фигурки. Ще продължим все така да се радваме на малките симпатяги, които щъкат неуморно по екрана. Дано BLUE BYTE си свършат работата като хората, защото в SETTLERS 3 имаше немалко бъгове, а и изображенията не са върхът наличието на доволно количество случаи, когато се кьоравиш до полуда, за да видиш точно кой работник се е оплел в някой гъсталак. Влиянието на играта STARCRAFT явно е твърде мощно, което си личи от факта, че повечето по-малки фирми силно се стремят да задоволят клиентите си с нейната вече поизтъркана находка. И в Четворката, както в SETTLERS 3, расите са три. Лично аз не виждам какъв е проблемът да са примерно четири и те също да са ако не идеално, то поне добре балансирани. На всичкото отгоре това не е игра, чиято цел е да измести AOE2: AOK и BROODWAR от техните OnlineGaming места. Тя чисто и просто е непретенциозна сингълплеър занимавка. Ама хайде да не се задълбаваме в подобни размисли, пък и не всичко е загубено. В играта има три раси, плюс една четвърта, с която обаче не може да се играе. Трите базови раси са познатите ни и омръзнали до втръсване Римляни, умело използваните и добили огромна популярност напоследък Викинги и Маите. Маите специално внасят свеж елемент - за тази цивилизация не се знае чак толкова много, а BLUE BYTE ги бива в измислиците. Същинска игрова надежда лъха обаче едва от четвъртата мистериозна раса с вдъхващото мистицизъм име Тъмната Пасмина, която е основен враг на всички други. Засега е аут, а дали ще може да се играе с нея зависи от expansion pack-вете, които вероятно ще се нароят като гъби след дъжд. Все пак Тъмната Пасмина има свое влияние върху света, в който джиткаш ти. Тя живее в собствена реалност, различна от твоята. Разликата между Зеления свят (където живуркаш ти) и Тъмния свят (тяхното царство) е забележителна. В Зеления свят всичко е като в приказките за рая - свежа трева, зелени дръвчета и бистри потоци; направо ти се ще да се излегнеш и да се наливаш с нектар и амброзия. Тъмният свят пък е като софийско сметище през нощ след бомбардировка - навсякъде каша от неясни гадости и горяща вулканична лава - а бе да ти се отще да го гледаш този противен ландшафт. Но всяко зло за добро. SETTLERS 4 е далеч по-икономически ориентирана и се набляга доста по-малко на военните дела. Така че заедно с Тъмната Пасмина можеш да си спретнеш едни прекрасни икономически отношения за чудо и приказ и съответно да го удариш на мирен и тих комшулук. Разбира се, ако все пак се сближиш прекомерно с Тъмната Пасмина, ще те нападне някой друг, така че хич не се надявай само да седиш и да се радваш на богатата реколта от нивята си. Макар че побоищата уж не са толкова много, според авторите в играта има над 100 типа бойни единици (за сравнение: в BROODWAR са 38), като към всичко това са добавени и морски битки със страховити кораби. Не знам що за каша ще стане, но ще е страшна. Както изглежда, ще можем да си похабим следващите 600MB (на по-малко хич не бива да се надяваме!) за най-новата част от тази епична сага още в най-скоро време. И ако действат според обещанията си, хората от BLUE BYTE като нищо ще ни сервират приятна изненада.

DMX



THE SETTLERS IV

Нещо като цвете,наторено с Тъмна Пасмина







Щур волан, свирепа проходимост

Ако някой ви каже, че е абсолютно наясно с всички заглавия с каране на коли, не бързайте да му вярвате! Има толкова много игри с коли, с толкова различия помежду си, с толкова различни опции за нагласяне, с толкова различни физически модели, че не е по силите на нормалния човек да ги обхване. А още по-малко да ги класифицира и да намери златната среда, която да задоволи поне донякъде вкусовете на всички. Не може, ама някои се пробват! Момците от английската фирма **CODEMASTERS** например твърдят, че подготвят игра, която ще се хареса на всички, най-вече защото в нея няма никакви ограничения, правила и писти. Дай боже словата им да се сбъднат, тъй като обещанието към правоверния геймър е крайно щедро: нищо такова не е излизало досега! Според разработчиците играта е "смесица от MICROSOFT MOTOCROSS MADNESS и UNREAL TOURNAMENT, но с джипове, вместо с мотори". Уау. **Всъщност** играта е дело на унгарците от INVICTUS, но на CODEMASTERS им се усладил чуждия труд и решили да купят цялата баница, като й залепят свой етикет. Бизнесотговорникът на проекта Patrick O'Luanaigh не го отрича. "Когато видяхме играта, бяхме всичките с долни устни до земята - просто като отвяти в друга вселена от невероятната физика и динамика в това заглавие". Работата по самата игра отнела малко повече време заради модула за онлайн. А трябвало да се направи и меле, което да наподобява това в UT, и то така, че съединяването на 3D shooter и arcade-racing да стане по такъв начин, сякаш не е правено никога. **Стремежът** на авторите е да се избегне доколкото може закрепостяването на играча към пистата. Главният програмист е категоричен: "Това, което ме ядосва най-много при обичайните offroad-игри, е липсата на свобода за геймъра. Той обикновено се движи по дадена писта и само по нея. Няма право да се юрне по някое баирче, да мине през калта или да поджапа из езеро, освен ако то не му е на пътя. А на всеки му се иска да се спуска по стръмнини, да скача, да лети и да се пребива, разбира се. Да се прави offroad-игра, в която теренът просто е малко по-неравен и се сменят текстурите, си е чиста проба травестизъм." Вярно, и в INSANE се налага да карате през дадени междинни точки или нещо от този сорт, но пък няма кой да ви спре да хвъркате по баирите. **Разнообразието** от возила е потресаващо. Или поне впечатляващо и респектиращо. Общият брой на колите (доколкото думата коли е подходяща за тези МПС-та) е над двайсет и са твърде различни: байкове на четири колела, 4x4 джипове, БТР-и, пясъчни бъгита, военни возила... Може да избирате и начина на задвижване - предно, задно или всички колела да са движещи, както и да си пребоядисвате каляската. Физическият модел е точен и отговаря на същинските реални показатели на колата. Отделено е внимание на такива особености като център на тежестта, маса, положение на колелата и скоростна кутия, така че да се оформи реакцията на колата върху различните терени и да се усеща разликата в карането между различните возила. Самите коли са добре моделирани и атрактивно изглеждащи (по дяволите, това звучи като реклама на трабант), обаче се движат реалистично. Което изключва по принцип изкачвания по отвесни скали ала Човека-паяк. **Терените** са повече от трийсет. Мисиите се разпростират в пустини, хълмове, джунгли, снежни полета, алпийски местности, зелени поляни и долини, като всичко това се показва на екрана с максималното, което може да се изстиска от ускорителя ви. Пистите, подобно на NFS-сериите, са навсякъде - от пясъчните дюни на Сахара до кишавите подножия на планината Сиера. Дупки по пътищата, валчести камъни и опасни говеда (червеникави тексаски, а не сиви искърски) са само част от нещата, които се опитват да ви отвлекат вниманието от това, върху което то трябва да е приковано постоянно. А и времето има неприятния навик да се променя както в EURO 2000 - ту пръска дъжд, ту вали сняг (е, не в тази последователност, но нали разбрахте за какво става дума). Почитателите на безкрайните американски шосета могат със специален генератор сами да си правят писти, а по-изтънчените - да вмъкват свои текстури, модели и прочее стъф. **Енджинът** на играта е коренно нов и, както твърдят авторите, ще поддържа всички съществуващи ускорители. По моето скромно мнение обаче, ако всичко обещано стане реалност, едва ли нещо по-немощно от TNT2 Ultra или Voodoo3 3000 ще върши задоволителна работа. Да не говорим, че като бъдат притиснати от сроковете, програмистите ще позабравят да оптимизират графиката и тя вероятно ще се стори доста тежка дори на GeForce256. Дано да не съм прав... Самият екип ще има повод да се тупа в гърдите (но само, ако го направи!) заради прекрасната възможност на енджина да се справя с изобразяването на огромни и далечни разстояния. Целта на този замисъл е скоростта да не пада главоломно, а трайно да се поддържа, когато в равно поле се състезавате с други чешити. Което може да се окаже прекрасно, като се има предвид, че енджина е писан специално за играта. Всеки, който е виждал Q3A в 32bit-цветове на G400MAX, знае за какво говоря. А 16 и 32-битовите цветове не са всичко, на което можем да се надяваме. Резолюциите варират от 320x240 до 1600x1200, но това вече е нормално, така че не е бог знае какво чудо. 3D аудиото е с поддръжка на EAX и A3D - наличието на подобни стандарти говори достатъчно за това, което ви очаква. **Физическият** модел явно е гордостта на авторите - те така са се захласнали в него, че изобщо не пестят суперлативите за собственото си творение. В търсенето на максимален реализъм разработ-

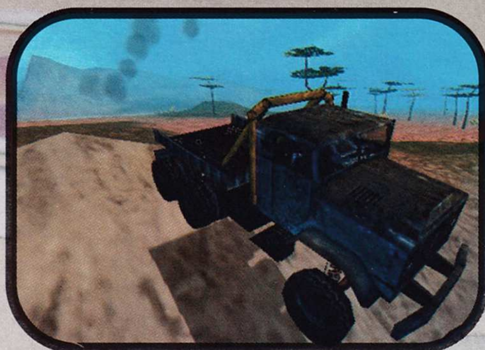








чиците на INSANE прекарали няколко дни с истински 4x4 страшилища. Избирали най-вече хлъзгави и разкаляни терени, за да усетят какво е поведението на колите. Благодарение на тези лични впечатления играта би трябвало да има страхотно точен физически модел. Още повече, че на колите ще им се налага да понасят какви ли не поражения вследствие на вашия вандализъм. Повреждането на колата по време на рали е съпроводено с огъване на ламарини (ако сте по-агресивни) или само с видимо надраскване на боята (ако карате по-внимателно). В INSANE за пръв път ще намерят място системи за деформиране на боята и ламарините, които се включват при взаимодействие с други обекти. Главният програмист твърди, че е превърнал в хоби играенето на своята игра - това може и да не е вярно, но звучи добре. "Прекарвам с часове, търкаляйки се из долчинки, хълмчета и калдаръми. И пак не мога да си начеша крастата. Прибавете към това и шеметната скорост. Сами се досещате, че шофьорската книжка в следващата година ви е повече от излишна." **Сингълплеърът** има шест режима, но те пък, за разлика от смазващия основен реализъм, не са много обвързани с реалността. Имената на тези режими са забавни и красноречиви: Джамбуре (Jamboree); На лов за вратата (Gate Hunt); Разрушително нападение (Destruction Raid); Набег извън пътя (Off Road Raid); Да гепим флагчето (Capture the Flag); Да върнем флагчето (Return the Flag). И всеки от тях си има свои предимства, недостатъци, задачи и предизвикателства. А покрай това геймърът стига до класическото заключение, че няма нищо само черно или само бяло. Ако нещо му помогне по пътя напред, то може и да се окаже спънка в по-нататъшния развой на ралито. Например флагчетата, които ограждат възможните пътища, не съдържат никаква информация за препятствията отпред. Тоест не са изключени резки промени в стратегията. Човекът, който не обича бързото каране, ще го заобича, ако иска да стигне пръв. А концентрирането върху маневрите при висока скорост може да измести другите дейности. **Меракът** да се помлатите и поблъскате с приятели ще е достъпен през LAN или Интернет и в тази лудост могат да участват до осем души. Усилията на авторите са насочени най-вече върху online-а. O'Luanaigh казва: "Искаме да направим от тази игра първата, която да се наложи безпрекословно и да стане могъщ хит в online-средите. Силите ни са концентрирани върху изглаждането на online-съвместимостта и оптимизирането на мрежовия модел." С други думи, ако проектирането върви с ясната мисъл, че участниците ще са доста, може да се очаква INSANE наистина да блесне, когато няколко човека решат да прекарат времето си с нея. Представете си осем юнака. Летят над каменисти терени. Удържат с мъка всичките коне под капака. Мъчат се да спазват точния път. Междувременно си отъркват броните и калниците. И в един прекрасен момент всеки поема по своя път, стремейки се да стигне пръв до заветната врата. Точно тази адреналинова атракция е в основата на мултиплеъра. **Омръзнат** ли ви живите опоненти, което е съмнително, може да се пробвате срещу надарените с изключителен изкуствен интелект компютърни шофьори. O'Luanaigh (пак) е въодушевен: "Макар че познавам играта от дъно, отговорно заявявам, че е абсолютно невъзможно да предвидя какво ще направят компютърните ми опоненти. Интелектът (ИИ), който сме разработили, е не просто от следващо, а от по-следващо поколение. При това противниците не са непобедими. Те са разумни и в 99% от случаите не са по-различни от който и да е добър шофьор." Да се направи сложен и интелигентен ИИ е изключително трудно, още повече, че става дума за огромни открити пространства. Поради големината на площите и тяхната неравност все пак компютърните ви опоненти правят неща, които не биха искали - например при по-голям скок се приземяват в някоя канавка. Подобни неща стават при спускане по скали и каране през река. Въобще никой не би могъл да предвиди какво ще се случи при евентуална авария. **INSANE** трябва излезе някъде през септември-октомври `2000. Всичко е почти готово, остават само дреболиите около online-а и енджина. Изобщо не ме питайте дали с возилата (включително и БТР-и) могат да се убиват другите опоненти, че не обичам да съобщавам лоши новини. Тази игра е по-безкръвна от операция на филипински хирурзи. Нищо няма да убивате, газите, мачкате, гнявите - дори някоя ошашавена катерица на пътя. Просто карате. **Предварителната** информация за INSANE е отчайващо малко, но това-онова все пак се усеща. Некадърното заглавие (като за offroad-областта) се компенсира с възможността да карате където ви хрумне и с множеството возила, които да променяте както ви хрумне. Ако всичко обещано от авторите се сбъдне, от тази игра ще излезе нещо велико. И наистина лудо. Уви, по-често се случва обещанията да не се изпълняват, така че гответе се за поредния провал. Надеждата обаче умира последна. Може пък от тази игра да излезе нещо свястно...









Codemasters/Invictus

DMX

DRACULA resurrection





По дирите на класическия вампир

Едва ли има по-експлоатирана тема в историята на кръвосмучещия вампирски жанр от тази за симпатичния по доста специфичен начин граф от Трансилвания, който преоткрива своята изгубена в океана на времето единствена любов, преродена в лицето на англичанката Мина Харкър. Накрая, както си го знаем наизуст, многострадалният съпруг на Мина, с помощта на верните си приятели, успява да я спаси от проклятието на Дракула. И оттук започва новото игрово продължение на легендата. Изминали са години, през които всичко е изглеждало наред в живота на семейство Харкър. Но един ден Мина най-неочаквано си стяга багажа и хуква към дивата румънска пустош, защото е почувствала как нейният благороден принц я вика. След себе си тя оставя само кратка бележка и изпълнен с ужас съпруг от започващия наново кошмар. Джонатан Харкър е наясно, че няма време за губене и тръгва след нея. Този път обаче е съвсем сам, без помощ на която да разчита. За отрицателно време (което никак не звучи реалистично, тъй като действието се развива в началото на века) той се озовава в мрачната и суеверна Трансилвания, където е плъзнала мълвата, че злото отново се е завърнало. На дневен ред излиза трудната задача да се добере до замъка на Дракула, да проникне вътре и да намери Мина... За игрите, които се разпространяваха от DREAMCATCHER INTERACTIVE в последните години, бяха характерни изключителната трудност и минималният поглед върху развитието на действието. Това обаче определено не важи за DRACULA RESURRECTION, рожба на френския производител CANAL+ MULTIMEDIA. За адвенчър-ветераните



един поглед върху играта ще е достатъчен, за да я класифицират като дуракоустойчива. Нищо кой знае колко оригинално и нищо особено трудно от гледна точка на любителите на главоблъсканиците. Интерфейсът е елементарен за използване: едричкият курсор се променя в лупа, ръка или зъбни колела в зависимост от това какви са възможните манипулации с предмета - оглеждане, вземане или използване с още нещо. И ако това не е значителна подсказка, тогава какво е? Цялата философия на играта се състои в откриването на предмети и комбинирането им с други или пренасянето им на определено място. Няма особена нужда от дълбоко замисляне и търсене на скрити аналогии, всичко опира до проста употреба на логика в най-чистия й вид. "Зацепването" без идея какво да се прави е изключително рядко явление, а генералното объркване на конците и невъзможността да се продължи са напълно изключени. Действието се развива на около десетина отделни места - страховити замъци, облени с лунна светлина гробища, минни тунели и мрачни ханове, всички свързани помежду си с релси и тунели, които се отличават с впечатляващ, но малко статичен вид. Благодарение на рендирането в 3D общият изглед не е лош, но силно навява неотдавнашни спомени, тъй като пряко или косвено напомня някои прословути адвенчъри от преди няколко години. Откакто излезе GRIM FANDANGO, нищо в жанра не можа да впечатли по същия начин, да не говорим да го накара да претърпи някакво развитие. Е, и тази разпростряла се на цели две CD-та игра няма да го направи. Презентацията на играта от опаковката до наръчника в кутията, екраните и атмосферата е на много добро ниво. Що се отнася до графиката, бекграундите са красиви, но леко позамръзнали, а физиономиите на героите се отличават с особен гротесков чар, от който може да настръхне косата на всеки. Филмчетата и предварително заснетите преходни сцени са направо произведения на анимационното изкуство, а понякога дори са основната причина човек да продължава да играе. За вампирска игра обаче кръвта е отчайващо малко, така че не разчитайте да ви залеят потоци от монитора, чиято пък яркост трябва честичко да си нагласяте, защото играта е доста тъмна и има опасност да пропуснете някой важен детайл. Звукът е прилично изпипан - злокобни звуци в мрака, тропот в нощта и оркестрова музика се грижат да се поразтреперите поне малко. Геймплеят не може да се нарече изпитание за ума. Необходима е само логика при комбинирането на различните предмети. Търпението ви е поставено на изпитание най-вече докато ги намерите из околността, за да си отворите пътя напред. Втори път едва ли ще пожелаете да изиграете играта, тъй като нищо няма да се промени в загадките и развитието на историята. Първият път е почти интересно, на втория обаче става досадно. Ако трябва да обобщим с две думи това, което имаме пред себе си: нелошо подобие на MYST, само че качено на влакче на ужасите.

Cali









Dreamcatcher Int. / Chanal+

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 2 Mb HDD, 16 bit Video

OPT.: P II 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 1.2 Gb HDD, 3D Card

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

А ето и няколко скромни съвета: [!] Увеличете gamma correction-а [!] Разровете се из гробището - ще намерите повече неща, отколкото очаквате [!] Героите, които срещате, могат да ви дадат идеи как да използвате нещата от инвентара, ако им ги покажете [!] Това, дето откровено прилича на древна деветволтова батерия, всъщност е запалка [!] Ако ключът не изчезне след като сте го използвали, значи ще потрябва пак [!] Не забравяйте, че мъртвите винаги могат да подадат една ръка назаем

ПРАВО В ЦЕЛТА!

5 6 7 8 9 10

дизайн: дизарт

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

клоунска рапсодия

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

ДРЪН-ДРЪН УВЕРТЮРА

Тръгвам с молба: помогнете ми да изколя до крак творците на мозъчни гробища, които са се настанили в този гнил свят! Явно има хора с навици да виждат света в извратена светлина. Според тях клоуните са същества, каквито 99% от човеците смятат, че не са. Тези мозъчни психопати прескачат оградата, на която с големи, шарени и пулсиращи неонови букви е написано, че клоуните са весели, приятелски настроени същества, чиято съдба е да забавляват отегчените от всекидневието си хорица (напоследък найвече американци). Вместо това те виждат зловещи същества с извратено боядисани лица и мрачни странности. Защо тогава, ако обичате клоуните, не им помогнете да видят истинската светлина и не им пуснете някой филм, в който те са лошите? Например "Killer Clowns from Outer Space" или "The Clown at Midnight." Или пък самите вие не се преоблечете като клоун и видите каква е реакцията на околните като им изскочите с диви писъци и крясъци насред нощ от гардероба? С повече упорство всеки може да бъде убеден, че клоуните са зловещи, а не забавни.

ГОНГ ЗА НАЧАЛО

Създателите на KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD явно са наясно от коя страна е препечен пропития им с плашещ клоунски аромат хляб. И са натикали в играта изключително много от зли по зли, подли, страховити и забележителни в постоянството си да ви сложат да почивате за вечни времена клоуни. Напълно естествено е. Както си е според заглавието, трябва да си проправите път в компютърен терен, населен със зли клоуни и други хубавци от странен извратен цирк, който за капак се е уредил с може би най-подходящия за целта управител - Кошмарното Дете. В резултат вие, въплътени в някой от четирите члена на роклегендите KISS (с всеки от тях вършеете в различен свят, виж MG #24) и спазвайки правилата на жанра за познатост на историята, трябва да спасите света от разни ужасии.

ДРЪН-ДРЪН ТИМПАНИ

Едва ли някой ще забележи разликата, ако Кошмарното Дете го няма. И без него светът е гадно място за живеене. Играта щеше да е далеч по-интересна, ако избиете всичкото население, ако го изтребите до крак, за да го спасите от жалкото съществуване, което то води, бута и крета. Обаче не ми е ясно защо група овехтели рокаджии, пременени в готически костюми и с чуден грим, трябва да се въплътят в ролята на някой като Max Payne или Duke Nukem. Вероятно дълбоката причина се корени в комиксите, в които извратените рокаджии са главни герои и се изживяват като Супермен. Ако малко поразгледате едно такова картинно издание и после попрехвърлите две-три нива от играта, разбирате, че тя си е направо взета от комиксите. Тъй като KISS не са просто от най-успелите рокбанди, но и от най-богатите (комикси, куклички, постери и прочее фетиши наливат постоянно пари в касичката им), не е трудно да се досетим, че играта с тях ще носи още пари, защото всичките им фенове ще се постараят да се снабдят с това заглавие.

ДА ВЛЯЗАТ ЦИГУЛКИТЕ



Каквото и да си приказваме обаче, играта е прекрасен 3D shooter, който доставя удоволствие. Вие сте въплътен в ролята на тежко екипиран юначага (член на KISS), така че във всеки различен епизод играете с различен изпълнител. За пореден път ви се пада да доведете мира и спокойствието в този побъркан свят, стреляйки и сечейки всичко попътно. Както може да се предположи за игра, в която се борите с умопомрачен, по мрачност, атмосфера и усещане KISS PSYCHO CIRCUS е доста по-близо до BLOOD 2, отколкото до HALF-LIFE - поне така ми се струва. Размазващ ИИ и засмукваща история тук няма. Нещо като first-person DIABLO: вървите из подтискащо тъмни коридори и нива, страховити чудовища и високооктанови взривове са вашето ежедневие или еженощие, ако съдим по навлизащата светлина. Освен историята и атмосферата, за близостта и асоциациите с BLOOD 2 помага и използваният engine на MONOLITH - lithtech, който тук е така модифициран, че почти не може да се познае откъде идва. Модификацията е дело на THIRD LAW INTERACTIVE.

РЕД Е НА ВИОЛОНЧЕЛОТО

Играта е разделена на пет царства, нива или светове. Ще използвам думата светове, защото тя най-подходящо характеризира големината на всеки от тях. От петте свята четири са стандартни.



Последният съдържа финала с боса и се зове "Кошмарния свят" - това е мястото, където трябва да направите на Кошмарното Дете всичко лошо, което ви хрумне. Може да почнете от който и да е от четирите свята, но това не е добра идея най-малкото, защото историята се обърква. Всеки свят (освен последният) е разделен на осем нива, чието разположение варира от зле подредени и културно безпорядъчни до тотално щури места. Самото приключение (но само ако тръгвате от първи епизод!) започва в изоставена пуста къща. След като малко се поразходите из тази руина и си грабнете първото оръжие (сабя-



та), разбирате, че не сте в Канзас, просто защото там създания с повече от четири крака и без глава няма - или поне не по къщите. Щом приведете мутиралата футуристична хлебарка в хоризонтално положение, бавно се топвате в басейна, наречен "Извратеният свят на тази игра". По-сетнешните места за разходки с тежко въоръжение из първия свят включват щуро шоу, някакъв нов тип склад, призрачен градски площад и т.н. Всички останали светове са едновременно готически и призрачно плашещи, въпреки че във втория започвате в забравена от Бога пещера, населена с какви ли не гадини, за които човек дори не предполага, че могат да бъдат измислени.

ПИАНО, ПИАНИСИМО

Този engine позволява да се наслаждаваме на суперпрекрасни нива, но не и тук - PSYCHO CIRCUS не е на чак такива графични висини. Въпреки това обаче нивата изглеждат покъртително прилично (ех, ако беше изстискан максимумът от играта!). THIRD LAW явно са се старали да създадат удобни за играене нива. Пълни са с чупки, завойчета и прочие изненади, но те като цяло не са шашави и мъчителни и да се изгубите из тях е трудно, макар и не невъзможно. Все пак, ако ви е страх от обикаляне из безкрайни коридори в търсене на ключове, бъдете спокойни. Тази игра е подобна на SOLDIER OF FORTUNE и необходимият ключ не се намира на другия край на нивото, а в 99,99% от случаите е точно до вратата/стената, която трябва да се отвори, или е на толкова видно място, че трябва да сте слепи, за да не го видите и си осигурите прехода по-нататък. С две думи - работа за идиоти. Пречката да стигнете или минете през врата най-често е в ордата чудовища, която кротко пасе бетон отпред и която се налага да избиете.

ФЛЕЙТА И БАРАБАНИ

По пътя към Кошмарното Дете броят на чудовищата расте право пропорционално на преминатите нива. При това на места ви връхлитат дрън-дрън идеи, съгласно които ви се струва, че цялата скапана Вселена се намира в това помещение и от вас се иска да й теглите ножа. Което пък може да направи задачката ви малко по-трудна, отколкото е редно. За съжаление, в никой свят няма уникални противници. Още пожалко е, че във всеки нов свят има само по един-двама нови неприятели, а основната маса е съставена от старите познайници от предишните светове. Основно в краката ви се пречкат Безглавите - нещо като паяци без глави или мутирали хлебарки, чиято заветна цел е да смукнат от свещената ви кръв. След тях на опашката за гадост се нареждат плюещите огън кучета, които не са сериозна опасност, но дразнещо и дистанционно ви тероризират. После е редът на осталите кукувци от цирка и прилежащите му подлоги. Например човекът, който го изстрелват с топ; арахноклоуните, които са наполовина хора, наполовина паяци; Дебелите Лелки; плюс цяла торба чудовища. Върхът на сладоледа е Кошмарното Дете, макар че то не е чак толкова впечатляващо.



КЪДЕ СА ДУХАЧИТЕ

В играта няма забележителни създания. Безглавите атакуват групово, което е повече от досадно, защото няма групова мисъл - те просто са камикадзета, разчитащи на многочислеността си. Изкуственият интелект не е нещо особено и ви се отваря работа не с тактици, а със стрелци, които дебнат в гръб. И просто демонстрират квалитетна стрелба, пълнейки ви с олово face2face. Което в случая означава не да сте хитър, а точен. Тогава всичко е о'кей! THIRD LAW ви улеснява още повече: ударите ли някой изрод, на екрана горе вдясно излиза малко индикаторче с кръвта му и знаете колко му остава още да ви тероризира. Което по принцип не е хубаво, но явно arcade-игрите тук са си казали тежката дума.

КОНТРАБАС БЕЗ ПРЕСЕКУЛКИ

За да изтребите до крак цялото клоунско войнство и прилежащите му кохорти, имате под ръка изключително приятен богат арсенал, който едновременно е и шарен, и мощен. Разполагате с ракетомет (накъде без него), енергийна картечница, няколко помагала за близък бой (брадва, сабя, камшик, а и всеки от персонажите стиска специфични собствени оръжия за мелетата), голяма пушка от рода на BFG и други подобни неща. Камшикът може да се използва за нещо като кука за придърпване на опонентите, а ако имате амуниции за него нанася приятно голям gamage. Оръжията изглеждат прекрасно и действат съвсем стандартно, така че не се налага да се чудите как работят (както онова зеленото в UT, дето се води биологична помия - така и не разбрах дали има изобщо полза това оръжие). За мултиплейъра на KISS няма нужда от много думи. Единственият начин да играете с приятели е локалната мрежа. Което за нашите условия, дори и да има опция за игра през Интернет, не ни засяга пряко. Ама нали няма да е все така! Иначе положението е следното: могат да се млатят до осем човека в IPX мрежа; няма други режими освен deathmatch, но пък това не е Q3 и всичко си е в реда на нещата.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЕН ЩРАЙХ

KISS PSYCHO CIRCUS едва ли ще спечели награди за оригиналност, за сметка на което е страхотно забавна. Това отчасти се дължи на странните и чудати противници и на шашавите места, които посещавате. Количеството и качеството на враговете, които не са нещо супер, но пък са много, направо ви разкапва мишката. Невероятно е, но играта е пристрастяваща дори и да не сте фен на KISS. Какво пък - ако не друго, нали поне трябва да има игри, с които да си запълваме времето, докато излезе HALF-LIFE 2.



DMX

http://www.psychocircus.com; 3D Shooter / PC/Dreamcast

GOD Games / Third Law Interactive

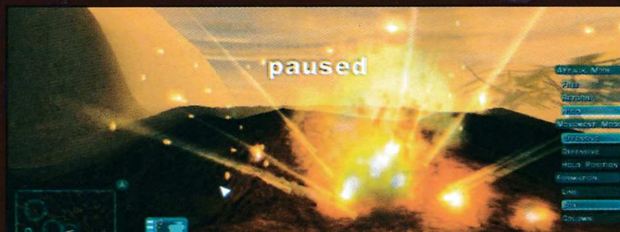
PC WIN '95 / '98 / 2k / DirectX 7.0a

MIN.: P 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 350 Mb HDD, D3D Accelerator

Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: 8(16)

Оценка 9/10

Да сте играли напоследък добра action-real-time стратегия в 3D? Изобщо някога да сте играли такава? Не може да се отрече, че доста опити имаше, ама явно не са дотам успешни, защото народът масово продължава със STARCRAFT. Сега и SIERRA реши да се пробва в този жанр и от доста време ни надува ушите с новата си триизмерна стратегия. Както самите те декларират, GROUND CONTROL комбинира идеята за стратегическа битка в реално време със скоростта на



GROUND CONTROL

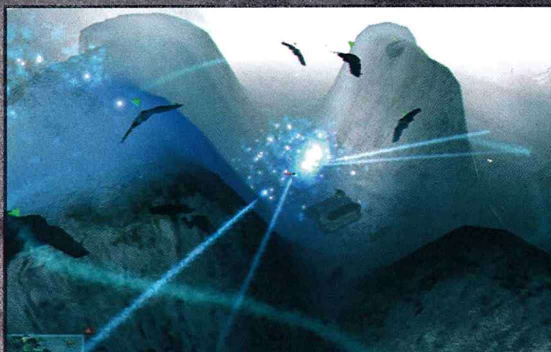
3D-екшъна, но въпреки това е изключително лесна и забавна от гледна точка на геймплея. Освен изпипаната графика обаче, за този нов хибриден жанр са важни и други нещица - като например лекота на управлението и на единиците, и на камерата. В крайна сметка опитът на шведите от MASSIVE ENTERTAINMENT и на прословутата SIERRA да го постигнат май е най-успешният от всички досега. **Завръзката на играта не е нещо** особено необичайно за стратегия. Намираме се в бъдещето (XXV век след новата ера), където (естествено) човечеството вече е надживяло един или повече апокалипсиси и си търси двайсетина нови планети из необятния космос, по които да се засели и да добива ценни ресурси. Основната битка за надмощие е между 100-процентовите капиталисти от корпорацията Crayven и група набожни сладури с вкус към "правилно" прилаганото насилие, а именно сектата Order of the New Dawn. Когато от Crayven Corporation откриват, че конкуренцията се интересува от някаква малка планета с почти никаква стойност, веднага решават да се осведомят по въпроса, защото зад това със сигурност се крие нещо голямо, а те не могат да си позволят да изпуснат далаверата... **Започвате първата от общо трийсетте мисии** (по петнайсет за всяка страна) като неопитната, но амбициозна майор Сара Паркър (най-сетне силен женски персонаж в стратегия, но не бързайте да правите паралел с Кериган) от Crayven Corporation с цел да откриете какво крие противника. В общи линии тя се озовава насред свирепа битка за извънземни артефакти, чрез които враговете преследват скромната цел да затрият човешкия род. Щом изиграете всички мисии от тази страна, се прехвърляте при сектантите - вече като дякон Джаред Стоун. Цялостната история се разкрива чрез кратки описания в началото на мисиите, красиви междинни анимации след тях и вградени вътре предварително заснети последователности. **За съжаление**, единиците на двете страни са твърде подобни и не особено многобройни или разнообразни, но все пак има достатъчно поле за развитие на стратегическите действия. Друг забележителен момент е, че няма абсолютно никакво трупане на ресурси, развиване и извършване на научноизследователска дейност или строж на нови единици. Няма го и дежурният при всички досегашни стратегии fog of war, т.е. през цялото време може да се наслаждавате на красивата природа на далечната планета по цялата карта. Това, с което започвате, ви го спускат с кораб-майка от орбита и то е всичко, с чиято помощ разполагате. Ако подобно нещо не ви изнася, връщайте се да си играете игри от преди няколко години. Може и малко страшничко да звучи, но гарантирам - поне в началото е изключително лесно! Добре е, че трудността се избира преди всяка отделна мисия и важи само за нея. Целите на мисиите са разнообразни, пряко свързани са с историята и със сигурност няма да ви доскучаят. Закъсате ли много, пускате всичко на easy и не се тревожите поне за поражения от приятелския огън, което иначе е доста неприятен проблем. В bootcamp-а ви запознават из основи с управлението и целите, а първата мисия се преодолява толкова лесно, че направо не е за вярване. **Външният вид на играта е нещо**, което едва ли е могло да бъде направено по-добре. Сериозно ви казвам, направо ще си блъснете главата в монитора, докато зачитате към невероятната картина! Пейзажите нямат нищо общо с постните пустини, на които се нагледахме в последно време при продукти с не по-малки претенции. А експлозиите и стрелбите са направо компенсаторна радост за окото (щото няма много време да зяпате настрани, като попаднете под кръстосан огън). Изпипани са какви ли не детайли - например следите от всъдехода в праха и мъничкия шофьор на седалката в скаутите на Crayven. Единственото, за което може малко да се помрънка, са

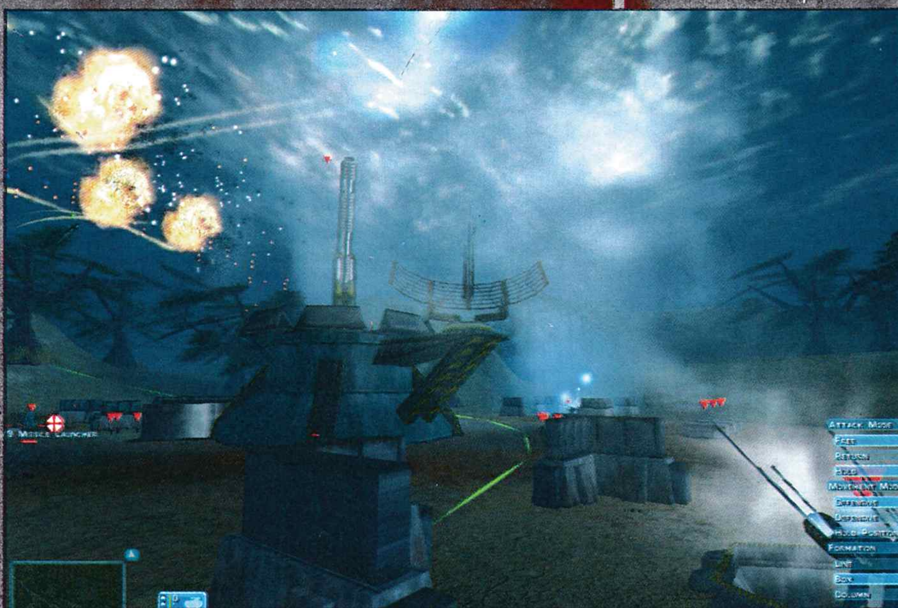




миниатюрните габарити на войниците: те също изглеждат добре, но трябва да "залепите" камерата за земната повърхност, за да ги поогледате. Същинска наслада е да наблюдавате отблизо как вражеските сгради изригват в облаци дим, искри и огнени кълба. Всичко това нямаше да е възможно без уникално простото и едновременно универсално управление на камерата. Тук то става сякаш от само себе си. Което не е нищо, когато се отпочне мелето и имате повечко други грижи, освен да се вторачвате в изгледа и подходящото завъртане на камерата. Ако все още нямате мишка със scroll-че, GROUND CONTROL определено подтиква да се снабдите с такава, за да се насладите на играта както хората. **В самото начало има брифинг на мисията**, след който получавате възможност за избор на подходящите взводове. Те са разделени в четири групи, не са многобройни и ги виждате всичките още в bootcamp-а. Разполагате с пехота, танкове, земна артилерия и малко въздухоплавателни средства. Можете да формирате поведението им в зависимост от това дали ще нападате или ще се защитавате, както и строя им. За всяка единица е предвидено специализирано оръжие - например огнехвъргачки, прикриващи генератори и дори атомни бойни глави. Правилната настройка на тези дребни подробности е сериозна крачка към успеха. Другата е правилната употреба на особеностите на терена (кодовата дума е засадка:)) и доброто познаване на възможностите на всеки отделен тип единица. Със стрелките и мишката избирате най-удобната за вас перспектива, без нито за миг да забравяте да се съобразявате с околната обстановка. Само за пример: вашите единици стрелят по-точно от възвишение, а прикрити в сенките на някоя долина остават задълго незабележими за противника. Най-важният ви unit е APC (armored personnel carrier) - ако го опукат, сте се провалили; освен това той поправя другите ви единици, които са му наблизо, и ако не прилагате често-често тази негова способност, направо сте загубени. **Сред малкото дразнещи неща** в играта е невъзможността да се запазва по време на мисия. Така че познайте по колко пъти ще преигравате едно и също ниво, само защото сте направили една или друга грешка, забил ви е Windows-ът или шефът ви внезапно е нахлул в стаята... **Добрите неща обаче** определено са повече. Звукът не е произведение на изкуството, но го бива и става за слушане, както и музиката. Озвучаването не е натрапчиво, което само по себе си е цял подвиг. Звуковите ефекти са нещо уникално. В GROUND CONTROL има набор от звуци за всичко, което се сетите - от разбиването на шрапнели в земята, през грохота на артилерията и рикошета на куршумите в тежките брони, чак до специфичния за всяка сграда шум от вътрешността й. **Изкуственият интелект** е докаран що-годе. Не се налага да гоните самоинициативно хукналите ви единици, които са решили, че пътуването по най-краткото разстояние между две точки е свързано с обиколка по туристически маршрут из близката и по-далечна околност. Врагът също е достатъчно интелигентен, за да ви е достоен противник, обаче винаги се държи по един и същ начин. **GROUND CONTROL** може да се играе по локална мрежа или през Интернет (през сървъра на SIERRA на www.WON.net), но не е стандартна мултиплейърна игра, най-малкото защото липсва база и няма skirmish режим за битка само срещу компютъра. Изобщо мултиплейърът е доста ограничен само и единствено в своя deathmatch mode. **Необичайна игра е GROUND CONTROL.** Макар че не е типична стратегия - няма трупане на ресурси, строеж и поддръжка на сгради, защита на база - изглежда невероятно красиво, има завладяващ геймплей и е стабилно тактическо предизвикателство. Лошото е, че практически няма save в мисиите. Определено си струва и, ако ви падне, защо пък да не се пробвате да спасите човечеството в трудните мисии на по-горните нива!

Cali









Sierra Studios / Massive Entertainment

PC WIN '95 / '98 [PS2]

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, D3D Acc.

OPT.: P II 333, 64 Mb RAM, 8xCD, 600 Mb HDD, 8Mb D3D Acc.

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: 8

Оценка 9/10

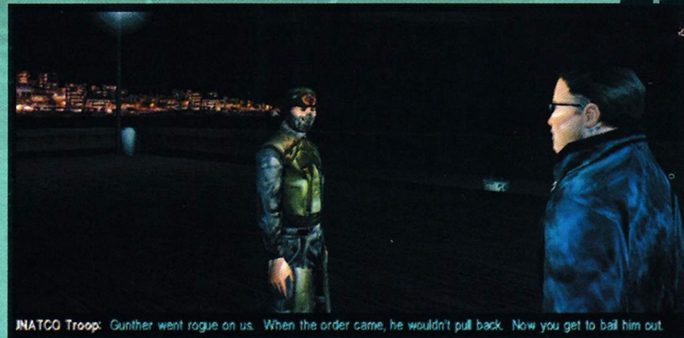




Когато Джон Ромеро създаде Ion Storm, не беше много сигурно какво ще произлезе от това. Разбира се, той беше известен, но всъщност какво толкова велико беше направил? Макар че и DOOM, и QUAKE са брилянтни игри, все пак не могат точно да се нарекат повратна точка в дизайна на компютърните игри. Нищо особено - взимаш пушка, убиваш лошия и, ако е необходимо, повтаряш. Което не е толкова сложно, колкото космическата наука, например. И така, връща ли се Ion Storm като истински конкурент? Съдете сами.

DEUS EX е линейна, но не създава силно усещане за такъв вид игра. Трябва да правиш толкова много неща, че прекарваш голяма част от времето си в разучаване, изследване и човъркане на нещата, преди да завършиш някоя конкретна мисия/ниво. Да, обаче пък позволява да играеш по начина, който харесваш. Просто дава много, много възможности за избор. Геймът те завладява, и то за дълго време. Има около 15 мисии, всяка с по няколко карти, повечето от които са доста големи. Прекарваш маса време в проучване, а за да завършиш играта, ти трябват поне 30 часа. Зависи, разбира се, колко си добър - може да са ти необходими и доста повече. **Като сюжет** DEUS EX е замислена умно, въпреки че може би изглежда като клонинг на BLADE RUNNER с неизбежните клишета: светът се управлява от корпорации, всичко е тъмно и усойно, навсякъде виждаш дълги черни кожени дрехи, фатална и коварна маниакалност с азиатски привкус, хай-тек джунджурии и т.н. И веднага схващаш за какво става въпрос - смъртоносен вирус, който може да заличи човечеството, правителствени заговори, подземна съпротива и т.н. И при DEUS EX е така. Пресъздадено е мрачно бъдеще, в което най-общите теми включват потисничество, тирания и невидими сили, опитващи се чрез заговор да управляват човечеството. **J.C. трябва** сам да се бори с подвеждащата информация, която го кара да се пита на кого да




JNATCO Troop: Gunther went rogue on us. When the order came, he wouldn't pull back. Now you get to bail him out.

вярва, за кого да работи и коя групировка е на страната на правилната кауза. Нищо не е ясно от пръв поглед и нищо не е така очевидно, както изглежда. Мотивировката в теорията за конспирацията се основава на това, че няма човек, който да не изпитва поне малко недоверие към управляващите или към корпоративния елит. Кой не надава ухо, щом се чуе нещо скандално за поредната лобираща група в парламента или правителството? И макар че действието се развива в бъдещето, историята те завладява и ти се иска да намериш още и още информация отнякъде, за да разбереш кой дърпа конците на гигантската мрежа, в която си оплетен. **Дизайнът на нивата** обаче малко нещо куца. През повечето време онова, което виждаш, не прилича на нищо познато. Програмистите са пропилели доста време, за да запълнят обширни пространства с безсмислени тръби, кранове, вентилатори, технологични проходи и други подобни дивотии. Предполагам, че са искали да моделират реални индустриални обекти, но ако е така, лошо са си свършили работата или просто са подбрали неподходящи обекти. Дори "улицата", по която вървиш, или "сградата", в която влизаш, никак не приличат на улици и сгради. А, ако тук-там има подобие, на тези места никога няма да се справиш по нормалния начин. Искаш да влезеш в тази сграда? Добре, заповядай! Само че вратата хлопва под носа ти, оказва се някак си магично заключена и не ти остава нищо друго, освен да прибегнеш до стария изпитан метод на Марио (SUPER MARIO BROS.) - скачане и катерене.

Значи, рипваш върху някакви стари кашони от задната страна, после се изкачваш по някакви стълби до някакъв абстрактен покрив, от който можеш да се прехвърлиш върху съседната сграда. Хубаво, ама няма никаква видима логична причина просто да не минеш през предната или задната врата - без алпинизъм и разни други суперменски хватки! Единственото обяснение е, че създателите са искали да наподобят "реалния" филмов и геймърски свят. Не е трябвало да си правят труда, защото лошо са го копирали, макар че явно са се трудили доста упорито. **Много досадно** в DEUS EX е, че цялото действие се развива нощем. Това, че обстановката е мрачна, е нищо в сравнение с графиката. Вярно, тази тъмнина добре пасва на сюжета на играта и очевидно е подбрана съзнателно. Само че в игра, където изследването е жизнено важно, повечкото светлина е по-полезна. Дори и като попаднеш на по-светло място, необходимите неща остават в сянка. Някои от картите са добре осветени корпоративни сгради, което ти дава малко почивка от мъчителното тичане с фенерче през цялото останало време. Все пак защо трябва да е толкова адски тъмно и подтискащо? Всъщност някои места изглеждат съвсем прилично - например твоята база. Повечето обаче са незадоволителни. Цялата хватка е, че са се опитали да изобразят с много подробности околната среда, използвайки hall-way shooter FPS engine. Което е глупаво. Но пък е ясно, че е корпоративна политика по отношение на играта. Нали знаете: EIDOS има лиценз за игра на базата на Unreal engine - вероятно са ги накарали да го използват... **ГЕЙМПЛЕЙ**: Това е най-доброто нещо при тази игра. Той е смесица от THIEF/SYSTEM SHOCK 2 и, за съжаление, малко SIN. Основното, което вършиш, е да тичаш и да убиваш. За това имаш на разположение куп оръжия, инструменти и разни други неща. Едва ли има друга игра, която да предлага толкова многобройни и различни решения на ситуациите, в които се намираш. **Има гардове** пред вратата на сградата, където трябва да проникнеш? Какъв ти е проблемът? Можеш да стреляш по тях, да им хвърлиш газова граната, да ги простреляш с приспивателни куршуми или пък да използваш откраднатата парола за достъп, с която да активираш близкия терминал. Чак да ти писне от толкова много възможности! Понякога дори са връщаш обратно на дадено ниво няколко пъти, за да го изиграеш по друг начин всеки път. **Но понеже няма идеална игра**, и при тази има фалове, особено в областта на AI. През по-голямата част от играта гардовете са крайно тъпи, но от време на време те изненадват с умни проблясъци. Взаимодействието между героите е синхронизирано много добре. Играеш да речем едно ниво няколко пъти, но всеки път правиш различни неща. Тогава и разговорите между героите се променят по съответния начин. Веднъж дори влязох в дамска тоалетна и шефът измърмори нещо във връзка с това. **Ако избиеш** много народ (в духа на STAR LANCER), твоите хора, шефове или партньори доста време те критикуват, дори ако първо враговете са стреляли по теб. Което на моменти така те вбесява, че те докарва до точката, в която си готов да гръмнеш някой от своите съюзници. Това е едно от слабите места на играта. В крайна сметка става дума не за някаква лигава, мотаеща се игра. Употребени са много усилия, DEUS EX да НЕ Е изпълнена с насилие. Обаче всяко нещо си има граници. Например заповядано ти е да употребиш бухалка или електрическа палка, за да обезоръжиш и събориш един от враговете. О'кей. Промъкваш се зад него и го цапардосваш. И какво - той пада ли? Не! Обръща се рязко към теб, вади страхотната си пушка и те пълни с олово. Ти умираш преди да имаш време да реагираш и да извадиш своята собствена страхотна пушка... (Време за презареждане на играта.) За да обезоръжиш някого с бухалка, палка или нож, трябва да го удариш 4-5 пъти. Междувременно, той няма да стои и да чака да го удряш. Или бяга, за да заеме по-добра позиция за стрелба, или направо вади оръжието си и стреля по теб. **В THIEF например**, когато свалиш някого, той пада. В DEUS EX той казва "Ох!" и се обръща, вадейки нещо метално. Ясно е, така не върви. Време е да почнеш да убиваш. Приближаваш се в гръб на врага и стреляш в главата му с пистолет...О, НЕ...моделът за унищожение/поражение в играта не е такъв!!! Макар да си го улучил, той все още е жив, обръща се към теб и те прострелва по най-глупашкия начин. Ти умираш. (Време за презареждане на играта.) И въобще моделът за унищожение/поражение е сбъркан и не винаги сработва. Пробвал съм от любопитство много пъти да прострелвам враговете си, за да ги видя как оживяват. Прострелвал съм терористи с няколко куршума, но те реагират сякаш съм духнал сапунени балончета към тях. В UNREAL TOURNAMENT или SoF многократната стрелба работи, но тук не я бива. Е, добре, да кажем, че накрая успяваш да изтребиш враговете си. Връщаш се в базата и съюзниците ти се нахвърлят върху тебе и започват да ти се карат затова колко брутално си убил тоя или оня терорист (дори и ако е било при самозащита). Те крещят "Не обичаме да убиваме хора". Да, в базата е лесно да се каже това, но я да ги видим навън. В крайна сметка DEUS EX е FPS екшън. Не се оставяйте да ви заблудят - в тази игра тичаш и убиваш. Иначе убитият си ти. Колкото и да се избягва насилието, понякога битката е просто неизбежна и трябва добре да боравиш с клавиатурата и мишката. За разлика от QUAKE, UT и т.н. обаче в края на побоището няма да си потънал до ушите в трупове. **Както при HALF-LIFE и SYSTEM SHOCK**, и в DEUS EX няма амуниции. Е, поне не много, така че нещата изглеждат съвсем реалистични. Има каси с амуниции, разхвърляни тук-там, но в тях почти никога не намираш





Първото, което можеш да си помислиш за играта, е: това е SYSTEM SHOCK 2, но действието се развива на Земята!





ЖИТЕЙСКИ УРОК #1: Не удряй с несмъртоносно оръжие добре въоръжен човек. Това е най-глупавото нещо, което някога съм виждал в една игра.

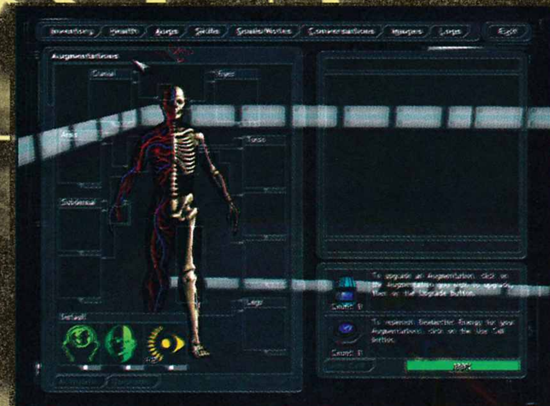


онова, което ти трябва. Започваш играта с пистолет само с няколко пълнителя. Ако аз съм супер агент, който трябва да проникне в строго охранявана зона, и имам на разположение само пистолет, ще взема толкова пълнители, колкото мога да нося. При тази игра нещата наистина са сбъркани. Не може да те пращат само за едно-две пълнителчета! Ще питате: ами несмъртоносните оръжия? Ами приспивателните куршуми? Дявол да го вземе - едно приспивателно изисква време, за да подейства. Така че ти бягаш, криеш се и чакаш, чакаш, чакаш, и пак чакаш, докато проклетото приспивателно сработи. Чудесно - трябва да влезеш в сграда, охранявана от тежко въоръжени мъже. Използвай приспивателните куршуми! Със сигурност ще успееш! **Е, да не си кривя съвсем душата** - в играта има дълбочина, има дух. Има и насилие, въпреки всичко. Едно от най-хубавите неща, за които споменах и по-горе, е гъвкавостта, която се предлага на играча. Към всяка ситуация може да се подходи по много различни начини. Можеш да пръснеш главата на врага си с GEP пушка. Можеш да го упоиш с приспивателен куршум. Можеш да прилагаш разни други техники. Изборът е твой. Дори и да превъртиш играта, можеш да я заредиш отново и да я играеш по коренно различен начин (имам предвид начина, по който сваляш враговете си). Освен това разполагаш с богат набор от оръжия и спомагателни инструменти. Плазмени, електронни, каквi ли не. За съжаление, поради липсата на място, където да се съхраняват оръжията и спомагателните инструменти, трябва добре да прецениш точно какво да вземеш със себе си. Все пак не можеш да изпълняваш мисията си, натоварен като средновековен рицар. Затова често се случва да се поизпотиш, докато умуваш какво да вземеш със себе си и какво да оставиш. И най-често правиш грешка - избираш точно онова, което не ти върши работа, за което после съжаляваш. **Ако ще говорим за хубави неща**, трябва да се спомене, че DEUS EX кара играчите да вземат важни решения, относно начина на развитие на техния герой. Искаш ли да имаш способността да виждаш през стените, за да се улесни безшумното ти проникване? Или искаш да увеличиш видимостта си върху по-отдалечените врагове, за да им пуснеш по едно куршумче в мутрата? Как искаш да бягаш: бързо или безшумно? Изборът винаги е твой. Но трябва задължително да избереш едното - не може да правиш и двете. **Накратко** за второстепенните герои. Чрез техните думи и действия получаваш доста информация и като за компютърна игра, с малки изключения, те са добре направени, имат плът и кръв. Повечето диалози и комуникационни връзки също са доста добри.

Дори твърде добри за компютърна игра, макар на места акцентът да е малко дървен. Само че им липсва живот. Твоят герой е досадно монотонен, студен и безчувствен. В другите герои има тук-там искрица живот, но общо взето стоят като пънове когато говорят, като изключим рядкото помръдване на ръка. Анна е малко еднопосочна (тя просто е наистина кучка) и направо ми дожаля за горкия Гюнтер и разрушителния път, който бяхме поели. Хареса ми моя брат Пол, който е едно успокояващо присъствие в играта. А има герои, които (когато му дойде времето) ще ти направят кеф да им плиснеш чаша в лицето. Гарантирам го. Крайно приятно и полезно е, че героите се различават много добре - имат различни лица и аксесоари, текстурите са смесени и пасват на широка гама от различно изглеждащи хора. Анимацията при повечето персонажи е достатъчно добра, но щеше да я бива още повече, ако имаше повече изражение и разнообразие в разговорите. Най-малкото, хората обръщат глава към този, с когото разговарят, и устните им се отварят синхронно с думите. **Дълбочината и подробностите** в играта наистина са изключително впечатляващи и забавни, но философията да пробваш и да умираш много пъти, докато налучкаш правилния начин, просто съсипва удоволствието ти. С две думи - новаторска, но губи-време игра (или мисли-много игра). А, и да не забравя - зададените настройки на играта за quick-save и quick-load са малко близичко една до друга, така че ви препоръчвам да ги разместите, за да не забършите инцидентно последната запаметена игра. **ГРАФИКА**: За този съществен елемент от DEUS EX изпитвам смесени чувства. Все пак, като за игра, използваща стария Unreal engine, тя определено е добра, макар и не революционна. Героите са добре нарисувани, анимацията е гладка, цветовете и ефектите също са прилични. Ако имаш PII300 и добра видеокарта, всичко ще е наред. **Играта работи бързо**, но основният проблем е RAM. Най-малката RAM, от която абсолютно се нуждаеш за DEUS EX, е 128 Mb. При всички останали игри можеш да се справиш и с 64 Mb, обаче при тази не става, трябват ти 128 Mb. И всичко щеше да е чудесно, ако това беше добре изглеждаща игра. Но тя не е чак толкова добре изглеждаща. Е, разбира се, можеш да я играеш и с 64 Mb, но не е зле да имаш D3D от 16 Mb RivaTNT карта,









като ще има забавяне поради по-малката памет. При това по всичко личи, че DEUS EX не обича Direct3D, поради което играта е значително по-бавна. Обновяването на драйвера може да причини главоболие на някои. При всички положения ти трябва бърз компютър, ако искаш да се кефиш на играта и тя да върви бързо и гладко. Особено в онази суперекшън-сцена в казиното в Хонконг. Разочарованието с Direct3D е може би най-големият технически гаф за тази иначе стабилна игра. DEUS EX не е чак толкова страховита и определено би имала по-голям пазарен успех, ако не беше заявено така арогантно, че за нея се изискват PIII/3dfxcard/128Mb. Някога чували ли сте за мъгла в далечината? Нещо простичко като това би подобрило значително играта (на фона на всички оплаквания) и следователно повече хора ще могат да я играят. Наскоро попаднах на една друга игра, REDGUARD, излязла преди две години. Всичко е в 3D рендеринг, с отлични цветове и текстури, с чудесни герои и не се налага да чакаш, докато се зареди следващата зона. Графично не пада по-долу от DEUS EX, да не говорим, че на места е по-добра. Какво искам да кажа, ли? REDGUARD работи доста бързо при P233/3dfxcard/64Mb, а дори и по-малка конфигурация също върши работа. За да не се допусне забавяне обаче (поради малка памет), в играта е добавена мъгла в далечината... ама наистина в далечината, а не на метър-два под носа ти. Има и други игри, SHOGO например, които правят същото, което се опитва да прави DEUS **EX, и го правят по-добре.** UNREAL се оценява добре поради възможността си да рендира по-широко отворени нива. Играл съм и други игри на база Unreal engine и твърдо мога да кажа, че това си е добър engine. Но просто не е трябвало да го използват за DEUS EX. Спомням си например, когато стартирах първото ниво, и там са намерили за необходимо да рендират цялата Статуя на Свободата. Господи, те мръднали ли са? Сигурно да! И със сигурност UNREAL остарява! Ако някой ви каже, че ще използва този енджин за своята игра, то е защото си мисли, че тя ще върви така бързо, както вървеше UNREAL. И защо не всъщност? Нали около това се въртеше всичко, заради което хвалят толкова Unreal engine? Защото е гъвкав и с по-големи скорости на кадрите при по-широко отворени нива? Ами да, така си е. Само че програмистите на DEUS EX са пропуснали този момент и като резултат губят почти половината си публика, т.е. клиенти. Знаех си още когато пробвах демото, че ще има проблеми със забавяне при тази игра. Знаех също, че не всички нива ще са толкова скапани, колкото първото. Но като се прави игра в 3D, в която има голям град и много действие на открито, и щом се слагат много подробности, тогава НЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ UNREAL ENGINE! И не пробутвайте номера с "модифициран Unreal engine". Това е все едно да кажете, че новото осветление ще изисква 64Mb видеокарта за игра. А, за да завърша изводите си в същата тоналност, ще добавя още, че дори и графиката не е чак толкова добра, колкото при други игри на база Unreal engine (WHEEL OF TIME... например). **В крайна сметка имаме какво?** Сносна, но старомодно изглеждаща игра, която използва и се опитва да изстиска докрай един стар 3D енджин, без обаче това да се връзва с духа и целта на един 3D енджин. Могло е да се използва Lithtech engine вместо този. Или пък този от DRAKAN: ORDER OF THE FLAME, който ви позволява да летите в 3D-света на открито и да потъвате в подземни тъмници или области, БЕЗ да се налага да load-вате следващата област. Да летите над голяма карта, виждайки всичко върху нея, и после да се приземите върху някаква цитадела, да влезете вътре и да прекарате цял час, преминавайки през нейните огромни и широко отворени дълбини заедно с всичките вътрешни интерактивни детайли. И отново БЕЗ да ви се налага да качвате всякакви други области, а играта да върви бързо и да изглежда добре при P233/voodoo card/64Mb. **Вече го казах много пъти**, но ще го кажа пак. Създателите са използвали неподходящия engine за тази игра и за целта, която са си поставили. **ЗВУК:** Звукът е о'кей. Гласовете на героите са прилични и им пасват. Звуците от оръжия и инструменти - също, макар и да не са блестящи. Околните шумове са по-впечатляващи, като да речем пърхането на прелитащи птици или тропотът на приближаващи се стъпки. Музиката е търпима. Но и звукът, както и графиката, не са на нивото на THIEF, например. За да получите нормален звук от DEUS EX, ви трябва много добра и скъпа звукова карта. Дори със Soundblaster 16pci качеството на звука не е каквото трябва. Направо се питам: дали всичко, включително музиката, не е записано на ужасни .wav files?

Voodoo Man



ЖИТЕЙСКИ УРОК #2: Ако ме улучиш с куршум с присвивателно, а аз съм с пушка, ти ще си ПЪРВИЯТ, който ще умре.





Eidos / ION Storm

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD

OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD, 3D Acc. 16 Mb

Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10

DARK REIGN 2

00101111001
01101110011
01000110000
11110000110
01100000010
01111111111
10000010011

Преди три години на гребена на вълната в компютърните игри съвсем определено и категорично застанаха стратегиите в реално време. RTS-ите със заглавия като COMMAND & CONQUER и суперпоредицата WARCRAFT на BLIZZARD бяха основен поминък на армии от програмисти по целия свят, така че вземането на надмощие от друг жанр не беше кой знае колко желано. Разбира се, покрай шедьоврите се промъкна и огромно количество калпави продукти, които не ставаха дори и за боклука - WARWIND и CONQUEST EARTH например. Някъде в разумната златна среда между мегахитовете и мегапровалите се подвизаваше с доста прилична слава играта DARK REIGN, създадена от Рон Милар, един от най-добрите дизайнери на BLIZZARD. Да, но... **[-] СЕГА СИ Е СЕГА [-]** Оттогава технологията дръпна многократно нагоре, а цифрата зад наименованието на играта вече е особено важен фактор за нейния успех. Накратко казано, в доста напечено положение е DARK REIGN, чиято неотменна втора част тропа на вратичката на CDROM-а ви. Играта беше първата RTS, която се опита да вкара пълна триизмерност в геймплея и да промени коренно представите за интелект на единиците. По стар общочовешки обичай обаче тя, като първопроходец, беше оплюта и остана в сянката на MYTH и TOTAL ANNIHILATION. Най-много атакуваха DARK REIGN заради опита ѝ да вкара 3D геймплей и двуизмерен енджин (прогнозата за въпросния геймплей по-сетне се оказа съвсем сбъркана). Така или иначе, след тази унищожителна критика, напускането на Милар и още ред фактори DARK REIGN изглеждаше да остане бедна и изоставена. Старите кучета от ACTIVISION обаче съзряха какво се корени в този потенциален хит и се заеха с разработката на следваща част от поредицата. Не след дълго директорът на продукцията Грег Боруд, заедно с другите членове на екипа, напусна ACTIVISION, създавайки PANDEMIC STUDIOS. И така, след три години яко бачкане, но с мощното финансово и разпространителско рамо на ACTIVISION, най-накрая DARK REIGN 2 видя бял свят. **[-] ПРЕДИ, ПО-ПРЕДИ... [-]** Поне що се отнася до историята, DARK REIGN 2 не е продължение. Дори обратното - може да се каже, че е интродукция към първата част, защото сюжетът се развива няколко години преди бунта на Белязаните и последвалата война между Империята и Охраната на Свободата. Двойката ни показва Земята през XXVI век. Гладът е взел невиждани размери, а свръхнаселеността и екологичните катастрофи са новата реалност. Обществото се е разделило на две: богат елит, осигурен и защитен от външни влияния в свой собствен купол, и Пълзячи, които се борят да оцелеят някак си. Пълзячите, изложени на множеството токсини във водата (където я има) и във въздуха, са мутирали в нещо доста далечно от хора, но в общи линии са му намерили колая как да оцелеят. [-] Основната битка и интрига в DARK REIGN 2 е между служащата на елита организация JDA и множеството гангстерски миниотряди на Пълзячите. JDA-полицията е съставена от отстъпници, които срещу прилично заплащане защитават богатото съсловие. И въпреки че сюжетът не се задълбава в кой знае какви подробности, геймплеят се състои от по десет мисии за всяка от враждуващите страни, докато в крайна сметка стигнете до там, откъдето започва DARK REIGN. [-] Интересен и занимателен е фактът как двете страни са станали враждуващи. Например две от защитните единици на Пълзячите са Rumbler и Go-Go. Rumbler представлява група от улични бойци, а Go-Go е моторизирана женска банда. От което разбирате, че цялата армия на Пълзячите е съставена от измет, която преди това или е вършила нещо не дотам законно по улиците или просто си е търсила прехрана. JDA от своя страна са суперякоекипирани полицейски отряди за бързо реагиране, галеници на богатата част от човечеството. Те разполагат с последните писъци в роботската техника, а бързите им и унищожителни воини са в постоянна бойна готовност. Изобщо при тях няма алабала, нито самодейност като при Пълзячите - това са чиста проба екипирани квалифицирани бойци с убийствените възможности на рояк стършели. **[-] БОГАТ БОЕН АСОРТИМЕНТ [-]** Резултатите от тези две крайности са всичко друго, но не и лоши новини за RTS-маниаците. Различията са толкова много, че дори и на ниските нива няма припокриване на единици. Всяка страна има индивидуални показатели и различно технологично дърво, т.е. играчът може да разработва всевъзможни стратегии, които са далеч по-разнообразни от познатите ни в наличните игри. Дори различните рангове на армиите се балансират що-годе. Примерче веднага, за да разберете за какво говоря. Макар че са с определено по-голям афинитет към нападението, JDA имат и









достатъчно единици, за да се защитят - независимо откъде е атаката. [-] Повечето мисии - и single, и multi изискват да използвате определени единици, за да победите.Тъй като повечето бойци от нисък клас са доста бавни, то никой няма да доминира в играта. Изобщо не си помисляйте, че с масирано нападение с танкове ще пробиете и ще стигнете далеч. Тази тактика не е успешна нито срещу хора, нито срещу компютър (особено срещу компютър). Е, ако играете с някой балък, може и нещо да се получи. Но при всеки друг случай ще се гърчите като червей, ако чрез подобна атака изложите базата си на пряката опасност някой да нахлуе в нея, и то откъдето си поиска. Дори в режим снайпер и артилерия пак може да ви размажат, ако не внимавате и само търсите на баницата мекото. PANDEMIC са направили доста крачки напред, преценявайки и теставайки оптимума между цени на единици/сгради/ и времето за градежа им. Постройките и единиците на първо ниво са евтини и се правят доста набързо, което важи с пълна сила и за защитните постройки. **[-] ТРЪГВАМЕ ЕДНАКВИ, ПОБЕДИТЕЛЯТ Е ЕДИН [-]** Геймърите с дефанзивен и офанзивен игрови стил са поставени почти на равна нога в DARK REIGN 2 без това да ги ощетява по някакъв начин. По силите на всеки средностатистически играч е да постигне успех ,в която и да е мисия. Играта предлага четири нива на трудност, като в общи линии първите мисии (до третата - от общо десет) при всяка трудност имат за цел да ви въведат в играта и да ви запознаят с основното в нея. Отначало нещата са поносими, но по-нагоре по нивата мелето става страшно и вакханалията е пълна. Да се ориентирате е адски трудно, а пълчищата прииждат постоянно. За щастие, това не е някакъв далечен роднина на DAIKATANA и е възможно да се сейфнете по всяко време - нещо, което напоследък взе да липсва не само в shooter-ите, но и в стратегиите. Да спечелите в instant action режим срещу компютър направо си е интересно и нелеко занимание, като се има предвид, че може да нагласяте всичко: трудност, брой на опонентите, големина на картата, стил на игра на вашите противници, количество на ресурсите. По същия начин играта върви и в мулти, но там вече бройката на ентусиастите може да нарастне до 32. Ако търсите онлайн-предизвикателство, пред вас е Won.net или директна TCP/IP. [-] Същото, което прави сингъла толкова весел, помага и на мултирежима да стане масивен фън. Прекрасно балансираните и едновременно с това уникални опониращи сили са на път да повдигнат играта до висините на STARCRAFT. Всъщност на мултиплейъра това му е хубавото, че не е повлиян от изкуствения интелект (ИИ). Нали помните, че силата на оригиналната DARK REIGN е в начина, по който единиците комуникират с обкръжението. Е, сега и интелектът е на ново ниво, както и другите неща в играта. **[-] "СТОП" НАСРЕД ПЕРДАХА [-]** За радост на онези, за които AOK е цар на стратегиите в реално време, и в DR2 не могат да се подреждат войниците в някакви форми. Забравете пики, сърца и прочие. Дори подредбата в квадрат е невъзможна. Бойците просто се шматкат като пияни казаци. А, ако по време на битка поискате да пратите пехотата напред, а артилерията отзад, просто трябва да си купите нова мишка - цъкането е ужасно, а ефектът минимален. Всеки се бие с всеки и шансът да разберете кои са вашите групи, без да сте ги нагласили на горещи клавиши, е никакъв. За капак теренът е толкова комплексен и красив, че точно навикнете с един, и той се сменя. Или пък някои от единиците ви придобиват непредсказуема мимикрия и се скриват в поредната гъста гора. По този начин не винаги блестящият ИИ примерно забутва единици в каньони или речни устия, правейки ги прекрасна мишена. [-] Жесток момент е липсата на контрол над вашите изроди. Наистина е яко, че всяка единица се движи с различна скорост. Да, ама е направо възмутително да не можете да контролирате своите екипи от бойци. Задайте на дадена голяма (задължително голяма) група да се придвижи от пункт А до пункт Б. Вероятността да стигне като едно цяло и в същия количествен състав е невероятно малка, особено ако попътно срещне препятствие. Казано другояче, за да избегнете армия от дванайсет да бъде разгромена от милицийка от шест, трябва постоянно да бдите над всяка група, която извършва някакво движение някъде си. В сингъла не е чак толкова трудно човек да се абстрахира от това, но в мултито нещата загрубяват и се налага да отскочите до магазина отсреща, за да си купите чифт ръце, мишка в повече и още две очи. **[-] КРАСОТИ И ТЪЙ НАТАТЪК [-]** Досега не съм срещал по-красива 3D игра от DR2. Това, което ви взема акъла (оставете си все пак малко за после) е ландшафтът. Теренът (неговата текстура) варира от руини на някогашни градове до замръзнали планини от трупове - все резултати на ядрен апокалипсис. Огледално гладки езера и водопади, заобиколени от дървета и искрящо зелени тревни площи, граничат със златист пясък на безкрайна пустиня. Като добавим и атмосферните ефекти - от дъждовни капки до светкавично-гръмотевични бури - никак не е изключено DARK REIGN 2 да бръкне сериозно в здравето на Carmack и компания. Графичните радости за окото са доста: цветово осветление, резолюции до 1600x1200, 32-битови цветове, осветяване в реално време през деня и нощта от различни източници и т.н. DR2 просто изсмуква максималното от вашия ускорител, демонстрирайки върхови технологии, което всъщност не е добра новина за притежателите на по-стари машини. Всичко в играта е спиращо дъха, включително и видеооткъсите, реализирани с помощта на графичната машина на играта. Резултатът от изстрел, експлозиите и атмосферните ефекти просто не могат да бъдат сбъркани. [-] Каквото и да говорим, DR2 е прекрасна и забавна игра. Лично аз обичам, когато имам няколко бронетранспортьора, да ги пусна да разучават по картата и същевременно да се забия в базата си, където да кроя пъклени планове за завладяване на света/картата. Макар че въздишките по красотата на графиката са запазен периметър на shooter-ите, тук трябва да направя изключение и да похваля прекрасната работа на PANDEMIC. Чудесна, вцепеняваща, пленяваща е малка част от епитетите (за повече си потърсете синонимен речник), които прилягат на тази игра. Досега нищо такова не е показвано и едва ли скоро ще има подобна стратегия. Наистина и в SHOGUN има доста апетитни гледки, но това, което ви очаква в DARK REIGN 2, просто няма аналог. Искам само дебело да подчертая, че не обичам BROODWAR. Според мен тази игра вече прехвърли апогея си и е време нещо да я смени. И този месия, месията на новата футуристична религия, по моему е DR2. Наречете ме утопист или както щете. Но ако си махнете Blizzard-кепенците и погледнете струящата от небесата на гейм-индустрията светлина, ще ме разберете...

DMX



Activision / Pandemic Studios

PC WIN '95 / '98 / 2k / DirectX 7

MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 500 Mb HDD, 3D Acc

OPT.: P II 333, 64 Mb RAM, 8xCD, 800 Gb HDD, GeForce 2 64Mb

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 32

Оценка 8.5/10





На сцената връхлита Джули

F.A.K.K.2
HEAVY METAL

По принцип много хубаво не е на хубаво, ама някой път като слушаш какво се говори, чак не ти се вярва. RITUAL ENTERTAINMENT, авторите на SIN, обещават какви ли не чудеса в новата им игра. Ние мигаме недоверчиво и чакаме да попрехвърлят достатъчно сроковете, за да пуснат най-сетне това чудо, та да го видим. Но я всъщност да започнем с малко предистория. **RITUAL** стискат лиценза за главната героиня на култовия рисуван комикс Heavy Metal. Прототип на тази дама е известният модел Julie Strain и съпруга на Kevin Eastman (създател на "Костенурките нинджа"). Анимационният филм на същата тема и със същите герои излезе наскоро, така че сега нетърпеливите погледи са вперени в играта. Която пък е екшън-адвенчър, съответно заемащи приблизително 60% и 40% от съдържанието ѝ и разказващи за премеждията на Julie (както във филма, действието в който обаче се развива 30 години по-рано) и шепа оцелели от Голямата война. Те са се спасили на планета, която справедливо са нарекли Еден. Маса време е минало, откакто Julie (тя е F.A.K.K.2) е победила мислещия се за бог Lord Tyler на бойните полета на Свещената земя. Но никой не е одъртял нито със секунда, тъй като водата на планетата спира процеса на стареене и хората практически са си намерили рая. Да, ама един ден от небето започват да валят метеорити и злокобната извънземна заплаха Gith стоварва силите си на планетата. Еден е защитена от енергиен щит и сигнална кула на околопланетна орбита, предупреждаваща за F.A.K.K.2 (Federation Assigned Ketogenic Killzone x2) - убийствено опасна зона за карбонови форми на живот, и то на квадрат, - но това явно не е достатъчно, за да стресне агресора Gith. **В самото начало Julie** се намира в малко градче и се опитва да разбере какво по дяволите става. Още от първия миг неповторимата графика грабва със своята красота и демонстрира какви чудеса могат да се направят с енджина на Quake 3 - от кристални яркосини водопади и свежи тъмнозелени гори до нечиста тиня в каналите и убийствен храм в края. Моделите и лицата им са докарани горе-долу добре (изключая безличните физиономии и масовата мода всички да са с квадратни челюсти като на Шварценегер), а не е лош и напредъкът в найболната област - пръстите на ръцете. Картините никога не се повтарят и в тях непременно има купища чаровни подробности, нещо което се движи и живее по свой собствен начин. Вглеждали ли сте се някога в небето на компютърна игра? Направете го тук, струва си. Огънят, димът и въобще визуалните ефекти не само са умопомрачаващи, но и са различни всеки път. Да ви пошушна например, че си скачках пет минути в туфа с някакви растения, които изпускаха бели пухчета под краката на Julie, докато любезно не ми обърнаха внимание, че това е екшън, а не симулация на неделна разходка в парка... Така де, ножът направо е опрял до кокала и безстрашната героиня ще си проправя (прерязва, прогаря, прострелва - както се случи) път през двайсет и пет нива, вариращи от блата и джунгли до градове. Е, попътно сменя и няколко впечатляващи костюма, докато въдворява мир в своето кътче на галактиката! Изгледът е third-person (сякаш би могъл да е друг при такава внушителна главна героиня), но управлението е по-скоро като на first-person пукотевица - мишка+клавиатура. Julie тича, катери се, лази и се бие по-добре от Лара, за разлика от нея не си хаби потенциала с висши акробатични изпълнения, но също прекарва доста време в самоубийствени скокове към или от едва забележими платформи и в спринтиране с бясна скорост, за да улови ефекта от решаването на поред-









ната загадка (които не се отличават с особена трудност или оригиналност). Като цяло дизайнерите на нивата са си свършили добре работата, комбинирайки части от стила на платформени игри (LEGEND OF ZELDA за Nintendo) с интензивната битка на не толкова стари екшъни (JEDI KNIGHT) и печелившата формула на TOMB RAIDER. **HEAVY METAL** се състои от три основни части. Първата е най-добрата: обиколка на



равени - детайлни текстури, отражения по повърхностите, блясък и живи цветове, подходящи звукови ефекти. Озвучаването на героите е на ниво, а пестеливата музика от фона е взета директно от филма. **Ама както си е в живота**, винаги има по едно или повече големи НО-та, и първото от тях в случая е свързано с нещастните собственици на обикновена Riva TNT. Този път от торбата с късметите на тях са се паднали най-големите бъгове и забивки. И май нищо друго не може да се направи, освен да се patch-ва и да се стискат здраво палци. Второто НО е свързано с тънката играеща бяла линия, ограждаща контурите на моделите при непосредствен близък поглед върху тях и доста натрапчиво напомняща за времената на QUAKE 2... Противниците са от класа, но не и толкова разнообразни, колкото би ни се искало - варират главно силата и атаката им. И понеже сме се захванали с недостатъците: при игра с хладно оръжие детекторът на колизии работи хлабаво, т.е. дали ще уцелите врага е въпрос на късмет и бясно размахване на меча. Като цяло обаче, колкото и да намираме кусури, играта има завладяващ чар и гарантира десетина часа заба-

Ако сте по-далечко, целите се с далекобойните оръжия, но вече хабите муниции. С мечовете атаката става по-ефективна, когато държите на прицел врага и същевременно обикаляте в кръг около него с помощта на strafe - не подценявайте добрата скорост, която Julie може да развие. Пушките в играта чудесно допълват хладните оръжия. Вземате пистолет в лявата и меч в дясната ръка и сте готови за мелето. Но е задължително да разучите комбинациите от движения с двата типа оръжия. Например натискате два пъти бутона за огнестрелното оръжие в лявата ръка, после бързо активирате меча в дясната и врагът вече е гушнал букетчето. По-малките оръжия са с определено ниво на автоматичен прицел, докато тежката артилерия (гранатомет, огнехвъргачка) имат нужда от по-прецизно ръчно насочване. Пазете мунициите си за опасни врагове, от които трябва да стоите на разстояние. Със запазването и зареждането няма никакви проблеми - когато, както пожелаете и за съвсем кратко време! Овации за RITUAL и за перфектното позициониране на камерата: за разлика от много други thirdperson-и, тук не гледаме непрекъснато стени или нечие

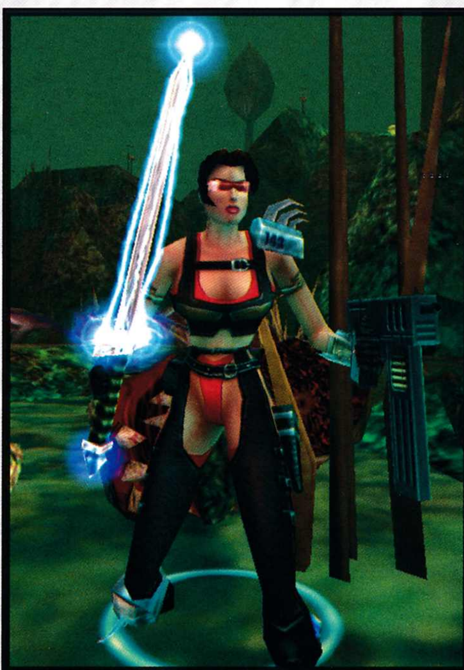


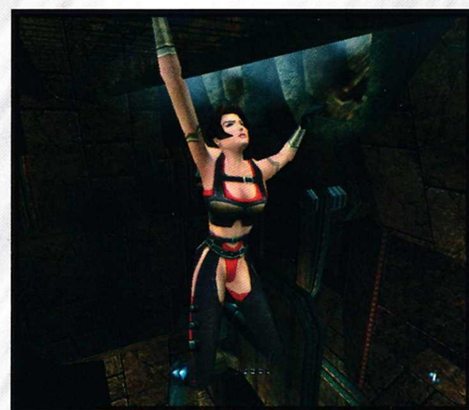




града, тренировка, някоя и друга задачка с цел получаване на полезни нещица в замяна, справяне с пълчища непобедими наглед врагове, изръсващи се още със започването на обсадата. Втората част е може би най-досадна. Действието се развива вече в блатата, където Julie търси мистичен артефакт, който да спре извънземната заплаха. Не звучи толкова зле, колкото е всъщност - има да скачате от една платформа на друга, докато ви се завие свят или ви писне. Освен това тук си проличава несъвършеното управление на героинята, което става причина да се плъзга по какво ли не, да пада или да "залепва" за каквото й скимне. Към края на тази част не задачите стават по-трудни, а самото скачане... Ако обаче все още не сте загубили търпение, в третата част отдъхвате с облекчение. Дизайнът на нивата е страхотен и не се налага да скачате (чак) толкова много. Последната битка също си струва, а и босът си го бива. **Всъщност**, каквото и да говорим, това е прилично издържана във всяко отношение игра. Няма нецензурни реплики (виж KINGPIN) или анатомични подробности като в SOLDIER OF FORTUNE, но пък кръвта е в доволни количества, така че рейтингът й е M (mature). Жалко, че е твърде кратка, че краят е малко особен (най-вероятно са искали да си оставят вратичка за евентуално продължение) и че липсва мултиплейър, който да удължи малко или повече "игровия" й живот. Оръжията формират солиден арсенал и са отлично нап-

вен екшън. **Така и така заговорихме за оръжията**, няколко думи за тях (целият им списък публикуваме отделно). Мечовете се позиционират в дясната ръка, по-малките пушкала като пистолета, узито или арбалета са за лявата. Ако сте близо до противника, удряте с меча и бягате.





теме. **Обръщайте сериозно** внимание на подробностите! Само за илюстрация: автоматичните врати се отварят не с use, а само с доближаване до слабо сияещия шарен панел в единия им край; бутоните за натискане са с гигантски размери и няма начин да ги сбъркате с друго; разнасянето на големи кутии напред-назад е в поносими размери. **Наличието на страхотно** разнообразни оръжия и гигантски карти направо плаче за мултиплейър, но засега може само да отправим по една молитва към RITUAL за add-on или expansion. И докато ни чуят молбите, може пък и да решим да се поразходим из Еден - Райската градина...

Cali

Оръжията във F.A.K.K.2

Green Sword - получавате зеления меч в края на тренировката (или веднага, ако решите да си я спестите); с негова помощ трябва да се справите с рояка досадни зелени буболечки, които нападат къщата още в самото начало; желателно е при слабите противници да се научите да практикувате тактиката hit-and-run (удряш и изчезваш), за да ви е лесно при босовете. **Fire Sword** - намирате го, ако се поразтърсите из пазара на Еден или малко по-късно в играта; той изисква водните запаси на Julie да са на 25%, което не е невъзможно за постигане; достатъчно мощен е за да ви върши добра работа до края. **Electrical Sword** - сдобивате се с него доста по-късно; също изисква стабилни водни запаси (50%) и може спокойно да замени зеления и огнения меч в борбата с купищата гадини към края: flesh binders, soul harvesters, ghosts, grawlix, dark creepers. **Chainsaw Sword** - търсете го в блатата; сериозно оръжие с голяма мощ; трябва да се държи с две ръце и има два режима на атака; малката му скорост на стрелба го прави неподходящ за тактики като hit-and-run или обикаляне в кръг и нанасяне на бързи удари; консумира (и то доста бързо) газолин, както и огнехвъргачката; ефективно само срещу големи бавноподвижни врагове. **F.A.K.K. Axe** - намира се в подземията на Еден; мощно, но изключително бавно оръжие; добро за бой с grawlix-а, който обитава каналите и подземните пещери; не става за едновременна битка с повече от един враг. **Crossbow** - получавате арбалета при първата ви среща с Ото в центъра на Еден; особено полезен по време на обиколките из подземията; има два режима на стрелба: бърза и честа (с непрекъснато









натискане на клавиша) или по-бавна, но по-мощна (със задържане на клавиша) - избирайте начина в зависимост от подвижността на врага. **Handgun** - пистолетът е добро оръжие срещу по-дребните противници, каквито обаче все по-рядко срещате с напредването на играта; още в блатата пистолетчето спира да е ефективно. **Uzi** - най-доброто оръжие, което можете да държите само с една ръка; страхотна комбинация с меч (огнен или електрически); достатъчно бързо е и се справя чудесно с почти всички гадини из играта (е, с fleshbinder-ите и soulharvester-ите ще се поозорите малко); идеално за големи мелета, но е в състояние да свърши всичките ви муниции за секунди, особено ако се екипирате с по едно узи във всяка ръка (второто се намира в блатата); оптималният вариант е да сте по-пестеливи и да довършвате врага с меч. **Thermal Detonator** - с него се запознавате по време на тренировката и на ранните разговори в играта; непременно трябва да го използвате при първия бос, като просто го поставяте близо до зелените астероиди; върши работа и за разчистване на затрупани коридори. Rocket Launcher - едно от най-унищожителните оръжия в цялата игра, особено ако враговете са накуп; пестете си обаче ракетите за сериозните противници и се пазете от ударната вълна, защото може и Julie да пострада. **Over and Under Shotgun** - отлично за близка и умерено далечна дистанция; плазмата е добра за близката (и кофти за fleshbinder-ите:)); вторичната стрелба е с гранати, които хвърчат напосоки, както им дойде; за да пестите изключително ценните при големите оръжия муниции, сменяйте бързо шотгъна с мощен меч към края на битката. **Flamethrower** - мощно, но търпящо критика по няколко параграфа оръжие: използва трудно намираемия газолин както chainsawsword-а, така че най-вероятно трябва да избирате между двете; тъй като е за две ръце, значително намалява възможността на Julie да се движи бързо, поради което е ефективно срещу не повече от един враг. **Chaingun XP-80** - произведение на изкуството сред другите оръжия; получавате го от Gruff, който чака от другата страна на блатото; гълта муниции за нула време, но вижда сметката на flesh binder за няколко секунди; използва същите муниции както и другите пушкала: патрони (първична стрелба - за средни и далечни разстояния) и плазма (вторична). **Soul Sucker** - трябва да си го вземете от soul harvester; дава ви вода от врага чрез първичната стрелба; необходим е, за да победите последния бос в играта.

GOD Games / Ritual Entertainment

PC WIN '95 / '98 [PC/Sega Dreamcast]

MIN.: P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 8 Mb 3D cart

OPT.: P III 400, 128 Mb RAM, 8xCD, 400Mb HDD, Open GL 3D

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

Infestation

Нашествие: малко, но... ефективно

Тъпо е да не се забелязва, че много от игрите днес са смесица от жанрове. Накъдето и да се обърнеш, виждаш хибриди от екшъни, стратегии, адвенчъри, role-playing. В което, разбира се, няма нищо лошо - като се комбинират най-добрите елементи от различни жанрове, се подсилва въздействието на играта. Отличен пример е INFESTATION от FRONTIER DEVELOPMENTS на Давид Брабън. Макар на пръв поглед да прилича на обикновена научнофантастична игра, тя включва елементи на екшън и стратегия, които са така умело преплетени, че крайният резултат е уникален и печеливш. **Сюжетът определено няма** да спечели награда Hugo или Nebula. Той следва традиционната НФ схема, разказваща за банда извънземни пришълци, вилнееща на Земята. Ти играеш самотният герой, който трябва да ги понаучи на добри обноски с помощта на острия край на плазмената си пушка. Само че, за да можеш да преследваш твоите любими пришълци, трябва да имаш достъп до ACAM - суперброниран всъдеход, способен да се преобразува в различни машини (до 6 на брой), включително да лети и да кръжи. На практика INFESTATION е нещо средно между VIRUS, DEFENDER и V2000. Твоят ACAM безпощадно сее смърт върху ordinите пришълци, а в същото време разучава терена за ресурсни кристали, енергийни сфери и учени, оцелели от яростните атаки на гадните пришълци. Събери си достатъчно power-ups и може да спреш в някоя от твоите бази, да се превъоръжиш, да ъпгрейдваш оръжията си и да научиш нови и похитри начини за поразяване на пришълците. **Цялата тази класическа** хубост е облечена в приятен 3D game engine, който върви гладко, бързо и се справя учудващо добре със странния терен на пришълците, с огромните експлозии, с купищата чудновати превозни средства и технологии. Карането и воденето на бой с ACAM направо си е хубав гъдел - управлението му е лесно, независимо в какъв вид го ползваш. Освен това, трябва да се справяш и със стратегически задачи, за да успееш в 30-те мисии, включени в играта. Те са приятно разнообразни, по-балансирани и със сигурност по-добре направени от тези в предишната работа на FRONTIER - V2000. **INFESTATION не** беше съпътствана с биене на барабани и фанфари при пускането си, но твърдо заслужава внимание. Има добър дизайн, включва достатъчно опит в научнофантастичния свят, съдържа достатъчно много предизвикателства, поднася непрекъсната тръпка и освен това е приятна за окото. Да го кажа направо: задоволява изискванията за екшън на средно-капризния геймър. **Най-доброто качество** на INFESTATION е нейният чудесен и специфичен геймплей. Той със сигурност ще привлече онези фенове, които търсят нещо по-стимулиращо за мозъчната дейност. Има също и добри мултиплейърни функции, но за тях ще говорим, когато му дойде времето.

Voodoo Man













Ubi Soft / Frontier

PC WIN '95 / '98 / DirectX

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 8Mb DirectX7.0 card

Ускорител 3D: D3D/3Dfx; Мултиплейър: ДА(16)

Оценка 9/10

ARCATERA
THE DARK BROTHERHOOD

Имало едно време (звучи банално, но класиката си е класика) един град, наречен Senora. Там хората живеели доволни и щастливи, но всичко било прекалено хубаво, за да е задълго, и силите на мрака решили да се намесят. Те насъскали орките срещу горките смъртни и тези глупави същества решили да сринат града до основи... Както се досещате, отново трябва да облечете костюма на супермен и да спасявате света. Но не се отчайвайте. Това заглавие не е толкова тривиално, колкото изглежда и, ако си падате по подобни игри, определено си заслужава поне да продължите да четете по-нататък...

По принцип направата на игри, които не са праволинейни и дават пълна свобода на играча, е трудна задача, но някои "смели" фирми приемат това предизвикателство и обикновено крайният резултат е впечатляващ. Такова заглавие е и ARCATERA - THE DARK BROTHERHOOD. Играта представлява адвенчър с елементи на RPG и е дело на германската фирма WESTKA ENTERTAIMENT. В допълнение към своя нелинеен сценарий ARCATERA предлага отличен изкуствен интелект, множество анимации и интересни остроумни диалози. Игровият терен, класически средновековен свят, съдържа в себе си елементи от митологията и фентъзи романите и се разпростира в огромно пространство, запълнено с най-различни градове, обитатели, култури, религии, дяволи, демони, чудовища, тайни и загадки.



Според своите създатели ARCATERA представя най-доброто от двата жанра - като адвенчър притежава по-добра графика и атмосфера от което и да е RPG, а в същото време предлага далеч повече свобода на движенията от обикновените point-and-click адвенчъри. Казано другояче, със съвременните си схващания играта предизвиква онази геймъри, които предпочитат реалистични ситуации, а не абстрактни и несвързани пъзели (като в ATLANTIS 2 например). Въпреки това обаче, в нея няма нищо ново по отношение на сюжета. Все същите заговори между силите на злото, решили да завладеят света, противни чудовища, които им служат, и т.н. Естествено, вие сте "избраникът", на когото се пада да срещне и да пребори силите на злото...



Действието започва в мистериозния град Senora, където въпросното зло се разпространява с главоломна бързина. Щом стигнете пред портите на града, един мъдрец ви разказва за ужасиите в града. Една от тях е Rog Genuar - "говедо", което предпочита директния бой, за да преследва и осъществява себичните си желания. Но тъй като интелигентността не е сред силните му качества, той е заловен и очаква екзекуцията си. Друго зло, подвизаващо се безнаказано, е тайната организация с огромна сила, наречена The Black Sun. Членовете й планират да свалят принца от престола и да установят нов безпощаден ред. Ако Rog и The Black Sun се съюзят, заедно могат да осъществят този план и да превърнат Senora и цялата Arcatera в руини. Както си му е редът, нашият герой трябва да предотврати това и да разгадае мистерията около The Black Sun.

В играта няма отделни нива. Вместо това ARCATERA предлага завладяващ свят с няколко различни региона. Самият град Senora се състои от три "части": Eastwards (бедняшкия квартал), Westville (средното положение) и Middletown (града на благородниците). В градските околности има блата, стара каменна кариера и обширна гориста местност.

В началото все пак трябва да си изберете герой. Възможните персонажи са четири: Fighter е силен, но не чак толкова умен; Thief - хитър, бърз и ловък; Monk - доста набожен, но владее някои магии; Magician, дамата в компанията, определено е по-интелигентна от боеца. Щом вече сте се спрели на някой, нагласяте показателите му и, ако сте предпочели монаха или магьосницата, решавате с кои две магии да бъдат "оборудвани". Ако пък не ви се занимава с такива досадни подробности, просто натискате quick start и добрият стар компютър свършва цялата работа вместо вас. Всеки герой има лична съдба, която по някакъв начин е свързана със Senora.

Боецът е неудачник, живеещ при родителите си. Работи на пристанището, но не умее да се грижи кой знае колко добре за себе си. Един ден, на път за вкъщи, среща две мадами, които го заговарят, и нашият човек се влюбва безумно в едната. Връща се вкъщи леко замаян (от любов) и набързо се скарва с баща си. И като мъж с гордост си събира нещата и напуска "бащиното огнище и тръгва да търси щастието си по широкия свят", започвайки от Senora.

Крадецът напълно се вписва в редовете на днешните тийнейджъри. Недоволен от "старите", напуска дома си, но само след три седмици се връща с наведена глава, за да моли за прошка (звучи познато, нали!). Но номерът не минава - баща му равнодушно го отпраща. На юнака това му се вижда странно и решава да провери какво става. Промъква се през задния вход и надниква в къщата. Вътре вижда баща си да говори с някой или нещо (не е много ясно), но внезапно непознатият решава да се прави на цирков артист и улучва таткото с кама право в десятката. Бъдещият крадец изпада в шок, но докато се осъзнае, убиецът вече си е плюл на петите. Изгубил "единствената опора в живота си", момъкът тръгва да търси виновника за семейното нещастие, но не открива нищо и отново се връща в родния град.

Монахът е със съдба, в която няма кой знае колко за разказване, а и той самият не си спомня много. Има амнезия и откъслечни спомени за пожар, чудовище с желязна маска и странен знак, напомнящ слънце. Спомня си също разговор с някакъв "побратим" и това е всичко. Въобще тази история напомня за сапунен сериал, ама нейсе, нека продължим нататък.

Дамата от трупата (също като крадеца) е родена в Senora. Но по ония времена бушувала война и градът бил нападнат от орките, ко-

ито избили повечето от обитателите му, включително и родителите на момиченцето. И него го очаквала същата съдба, но благосклонна добра фея изпратила магьосника Origin да се погрижи за детето. Добрият стар магьосник пък отгледал момиченцето като свое и го просветил в тайните на магията. Времето минавало и момичето се превърнало в доста привлекателна жена. Но както казват хората, всичко хубаво си има край. Една нощ в колибата пристига странен мъж, който след кратък спор брутално убива Origin и задига всички магични предмети и книги на магьосника. Нашата героиня присъства на тази случка, умело скрита под едно одеяло. Чак след две години успява да се опомни от шока и тръгва да търси разплата за убийството. Тя започва "разследването" от Senora, надявайки се там да открие повече за своето минало. Пред портите на града момичето среща стария мъдрец, трогва се от историята му и решава да спаси всички от Arcatera, "защото и без това няма какво друго да прави днес".

Нататък всеки играч е свободен да действа както си ще. Можете да влезете в града през "задната" врата и да разговаряте с всеки един гражданин поотделно. Всеки от тях се опитва да ви убеди в различни неща, които си противоречат взаимно, обаче вие си следвайте максимата: "Не се доверявай на никого". Като поразпитате наоколо, научавате, че скиптърът на принца (символ на неговата мощ) е откраднат, и две гилдии са заподозрени в престъплението - на крадците и на магьосниците. Ваш е изборът дали ще се заемете с това разследване. Разговаряйте свободно с всеки, с когото искате, но внимавайте. Никога не се доверявайте на някого преди да ви е дал солидни доказателства и добре преценявайте кой за какво ще питате, защото може солидно да си изпатите. Не започвайте разговор с когото и да било, ако не сте му направили поне един комплимент, защото ако не е приятелски настроен и въпросът ви не му хареса... Пробвайте и ще разберете.

Диалозите в ARCATERA представляват странен, макар и прилично направен микс между стар и съвременен английски, така че не се чудете, ако онова, което чувате, не съвпада с написаното на екрана. Всеки важен факт или дочут слух грижливо се записва в questlog-а. Ще останете приятно изненадани от организацията във вашето "тефтерче". Информацията е подредена по главни куестове, подкуестове, факти, слухове и т.н. Общо взето questlog-ът прилича на учебен план. Натискайки главната точка (в случая плюс), се появяват подточки (минусчета или други плюсчета), а компютърът грижливо ви напомня нещата, които евентуално вече сте забравили. Добре е по време на играта да не пренебрегвате съня, защото чрез него възвръщате жизнените си сили. За храненето не се притеснявайте, героят ви е като тамагочи - щом огладнее, "писука".

Изкуственият интелект никак не е пренебрегнат - от WESTKA сериозно са се потрудили да създадат "реален" виртуален свят. Животът в града продължава да си върви дори вие да не правите нищо. Хората не стоят на едно място, не гледат тъпо и не чакат да се приближите и да ги заговорите. Напротив, всеки от тях си има личен живот. Гражданите ядат, спят, през деня ходят на работа, вечер се прибират в къщи... Имате право да сложите под свой контрол група от четири човека с различни показатели и умения, да им говорите, да им давате или показвате обекти, да крадете или да продавате неща от тях, да изпробвате магии върху им, да ги атакувате, да се биете с тях и т.н.

Придвижването от едно място на друго е направо фасулска работа - просто кликвате някъде на екрана и това е, а ако повторите движението, избраникът ви може и да се позатича... Взаимодействието с околната среда е разработено любопитно. Кликнете ли на нещо или на някого, редица от икони показва всичко, което бихте могли да вършите с него - от обикновен разговор до продажба, от просто отваряне до разбиване. След като изберете някоя възможност, например да направите магия, посочвате обекта, натискате иконата за атака, после върху себе си и на иконата за магии. Вземате магията, пак чуквате върху обекта и най-накрая върху новопоявилата се до избрания обект икона за магии. Направо страхотно зле могат да ви наранят, докато извършвате този дълъг и отегчителен процес, защото врагът няма да стои и да чака да го атакувате... Както в стратегиите в реално време, противниците обаче не дремят, докато се натуткате. Когато вие напредвате, те също си вършат работата. Затова е много важно как действате и колко пъти давате шанс на неприятеля за контраатака. Членовете на The Black Sun имат различни стратегии, за да предотвратят някое ваше действие, включително и да преместват обекти от quest, когато усетят, че сте поприключили с него. Те могат да организират над 15 различни капана и опасни ситуации, за да възпрепятстват играча да продължи напред.

Звукът в ARCATERA го бива. Различна мелодия допринася за подходящото настроение в зависимост от средата. Щом например бродите из гори, отдалеч чувате звуци, издавани от биещи се разбойници, варвари и чудовища. Когато сте в Midtown, музиката ви подканва винаги да сте нащрек. Удоволствие доставят перфектно озвучените диалози и sound-ефектите. Играта дори си има нещо като саундтрак - жестоко, нали?

Същинска приятна изненада е, че можете да пуснете успешно ARCATERA и без 3D ускорител. Играта е в детайлна и убедителна 2D графика с 3D перспектива. Сенките са в реално време. Има много специални светлини и реалистични ефекти като огън, експлозии, мъгла и магически заклинания. Заглавието върви при резолюция 800x600 x 16-битов цвят. Засега има само сингълплеър, но производителите обещават и мултиплеърна добавка, която ще излезе евентуално в началото на следващата година.

Макар че не предлага нови сюжетни идеи (традиционната битка между доброто и злото вече сигурно ви е писнала), ACATERA е достойна за малко внимание. Няма да съжалявате, че сте си "изгубили" времето с нея, особено ако сте от хората, които знаят: вкусът на едно ястие се пробва с опитване!

Angel

Westka Entertainment / Ubi Soft

PC WIN '95 / '98 / 2k

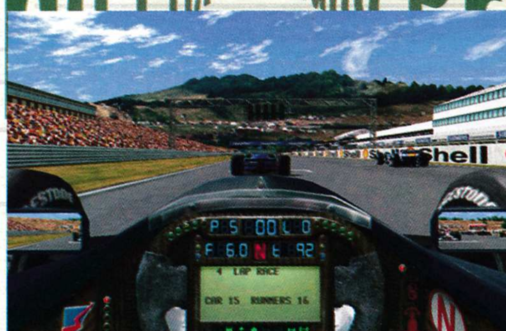
MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 850 Mb HDD

OPT.: P II 350, 64 Mb RAM, 8xCD, 850 Mb HDD, 3D Acc.

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

Grand Prix 3

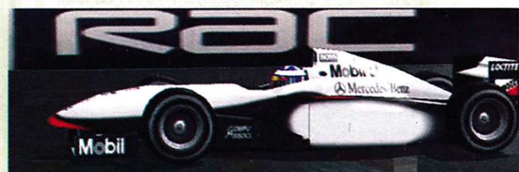


Имитатор на спортна злоба

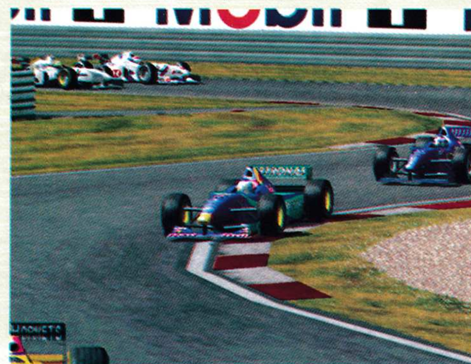
Небезизвестният Geoff Crammond и неговият тим явно най-сетне са изтрезнели, след като повече от четири години празнуваха успеха на GRAND PRIX 2. Има купища причини (няма да ги изброявам), поради които новият им продукт е повече от важен за света на игрите. Помни ли някой колко свестни заглавия на тема Формула 1 са излизали напоследък? Въпреки напъните, въпреки новите технологии, графика, лицензи и т.н., така и не бяха достигнати (според мен) магнетичността и удоволствието на GRAND PRIX 2 (1996). Оставаше единствено надеждата, че неясното й продължение ще е така перфектно... Е, слава Богу, така е. **Трудността** при оценяването на GRAND PRIX 3 е, че не е ясно да се реши какво точно очакваме ние, геймърите. От една страна тя си е просто GP2, само че издържана съгласно модерните технологии, с подобрена графика, с поизтрита ръжда и с доста по-добър физически модел на колите. GP3 използва официалния FIA лиценз от 1998, докато в GP2 лицензът беше от 1995. Графиката, която се базира на модифицирана версия на енджина на GP2, е значително по-качествена и се възползва от последните възможности на най-новите 3D ускорители. Има изцяло пренаписан мрежов модул, отговарящ за online-битките за пикселизирана купа. Освен това е добавена почти перфектна система за времето. Дъждове, снегове (опа-а, май се отнесох) - всичко това се проявява заедно с произтичащите му последици. Колите поднасят на дъжд и ако мигом не сложите мокри гуми, виждате мантинелата по-отблизо, отколкото е здравословно, и причинявате (евентуално) солидна верижна катастрофа. **Най-голямата изненада в GP3** е, че няма големи изненади. Ако имате GP2 и си я обичате, тогава Тройката е точно за вас и вие ще я залюбите не по-малко от предшественичката й. Добре свършена работа, г-н Geoff! Обаче в днешно време геймърите доста се разглезихме и очакваме от поредното продължение нещо, което не сме виждали преди и което да ни закове пред мониторите за толкова дълго, че да не усетим кога е дошло следващото продължение. И точно тук е бедата за GRAND PRIX 3. Тя не е игра в днешния смисъл на думата, а симулация. Изключително прецизна симулация на Формула 1, осъществена и направена повече от игрова, благодарение на добре скроените driving assistance. Именно те, помощниците, седят на рамото ви и се справят с основните трудности вместо вас - превключване на скоростите, вземане на по-острите завои, нагласяне на хидравликата и т.н. Ако сте от хората, които обичат само каймака от реалния живот (или поне си купуват готова симулация), тази игра е за вас. Ако обаче предпочитате същинското състезание, а още повече driving-игрите, вероятността да се разочаровате от този сблъсък с гейминдустрията е доста голяма. **На GP3 й липсва** каквато и да била структура. Влизате в менюто, експериментирате малко с едно бързо рали, установявате колко сте слаби и като се върнете виждате, че нищо не се е променило. Менютата пак са толкова трудни за навигация и все толкова малко опции предлагат. Разбира се, може да си организирате игрален race уикенд, в който да тествате. Или ако имате изключително много време, нерви и непохабени очи, да се пробвате на Championship, където всичко е едно към едно - бензинът свършва след 20-та обиколка, гумите се изтъркват, трябва да направите всичките 78 обиколки, но все пак няма нужда да влагате никакви емоции. Ако авторите не бяха толкова твърдоглави и бяха сложили стрелки за управление, играта можеше да се играе само с една ръка. Няма я емоцията, няма го напрежението - прилича на конзолна игра, в която имате дадена мисия или трябва да съберете дванайсет златни вимета. Просто тази игра не ви изправя на нокти, не обсебва цялото ви внимание, няма я увлекателността, както при NFS5. Това не е ерес. Игра като GP3 можеше да спечели доста от влагането на някакви по-сериозни цели. Какво лошо има човек да се забоде в McLaren още от първия ден, стига да го причаква някакъв

Добрите заглавия в гейминдустрията обикновено са рядкост. Особено през лятото, което е традиционно слаб сезон. Но не и тази година! Чудо ли стана, що ли, обаче лято`2000 записа в сметката си такива хитове като DEUS EX, GROUND CONTROL, DIABLO 2, NFS5 (накъде без него, макар че това е частен случай). Приятни вести има и за любителите на racing-игрите. Като се абстрахираме от калпавия продукт NASCAR 2000 (нищо че е от EA) и поотделим за малко кръвясал взор от играта, на която няма насищане - NFS5, като нищо може да забележим GRAND PRIX 3, поредното интересно заглавие на летния компютърен небосклон.









приспособен carrier режим? Да речем, че сте тестов пилот в Минарди - ами ако се представите добре, защо да не ви привлекат в някой голям тим? Защо не, нали на този принцип функционира самата Формула! Това, което се иска, не е чак толкова много, пък и не е трудно да се вкара в играта. Затова пък дава нещо, за което да се хванеш и да движиш напред, дава ти, така да се каже, морални сили и цел - нещо, което сега липсва. Не знам какво точно е то, но от него се очаква да ви закове пред играта и да ви задържи там с месеци. И не само с месеци, а през всичките четири години, докато излезе третата част. Приемете горното като малка критика, ако не сте на ти с този жанр. Ако пък сте навътре и разбирате, че GRAND PRIX 3 е



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR за racing-жанра, всичко ви е ясно. **А сега вече е ред** на хвалбите, защото по същество GRAND PRIX 3 е просто зашеметяваща. Вярно, че в днешното динамично време й липсва елемента на изненада, какъвто поднесе GP2. Днес вече никой не се шашка от графиката на някоя игра, освен ако не става дума за новата QUAKE. Пък и графиката в GP3 е всичко друго, но не и нова. Да, малко е по-различна, но като цяло човек има чувството, че вече е виждал това някъде. Когато за първи път пуснете играта, тя избира оптималното ниво на детайли за вашата машина и вие без проблеми може да набичите всичките опции до дупка, осигурявайки си страхотно ниво на детайлите. Все пак внимавайте, защото най-важното е играта да върви плавно, а с всичките си опции тя тежи дори на добрите ускорители. Учудващо и докарващо до нервна криза е, че GP3 иска всеки път при пускането си да провери дали вашият ускорител си е същият. Представа си нямам защо е така - да не би американците да си сменят видеокартите през два-три дни!?! **Ако решите да тествате** играта за графиката й, Монте Карло определено е оптималният избор. Огромните текстури, наложени по къщите, са сред многото подобрения. Пускайки се из завойчетата на Сан Марино, може да ви налетят спомени, стига да сте били на море някъде в Западна Европа. За всеобща радост играта е с оптимизиран код - на старта 21 коли пред вас и няколко в огледалата ви бълват



Ветеранът Geoff Crammond винаги е успявал да извлече максимума от машината, когато това му е трябвало. Този странен човек е първият направил възможно най-акуратната симулация на кола. По поръчка на BBC! Негово дело е играта SENTINEL за Commodore 64, в която има генерирани в реално време пейзажи. STUNT CAR RACER за Амига също е въоръжена с редактор за писти и е прекрасно заглавие, предлагащо по онова време уникални гледки на играещото братство. Последвалите FORMULA ONE GRAND PRIX и GRAND PRIX 2 разтърсиха света, макар че в SVGA режим графиката им не е разтърсващо добра. Дори сега, на сегашните скорострелни машини GRAND PRIX 2 пак не може да блесне в пълната си прелест.

пушек, ручат и пилят гуми, но това явно не пренатоварва вашия ускорител. Ако все пак ви насича играта, тогава може би трябва да минете на по-ниска резолюция. Във всеки случай на



500 MHz машина (независимо дали с Celeron или PIII) играта върви съвсем плавно и на 800x600, и на 1024x768, макар че по-високите резолюции я поизпотяват. **Както се досещате,** няма преки проблеми да се побльскате с приятели в мрежа. Ако почтено сте си взели играта на цяло CD, а не rip, тогава имам специална изненада за вас. Нали всяко PC трябва да има свое CD. Хоооо! Пуснете играта, извадете компактдиска от CD-ROM-а и го сложите на друга машина - играта пак ще върви. Хе-хе, за всичко си има чалъм, стига да го знаеш. **Колкото до контрола над колата...** Е, той е едновременно както детински лесен, така и точно след секунда изпотяващ с комплицираността си. Съвсем естествено е: щом играем подобна игра, изобщо не бива да забравяме, че в ръцете си държим юздите на много коне, че контролираме коли, от които е изстискан почти максимума, а двигателите им са избичени до дупка. С други думи, крачката до перфектното и ефектно въртене като пумпал е съвсем къса. На най-висока трудност GRAND PRIX 3 се превръща в изключително трудна игра, но това с малко тренировки се преодолява и тя става това, което трябва да бъде - забавляваща, приятна, отпускаща. Няма значение дали играете с клавиатура или с кор-





мило. И в двата случая играта акуратно се настройва според желанията ви. Повечето съвременни кормила не се радват на топъл прием, което може и да не е случайно. Моят Logitech с force feedback например ми направи ръцете на нищо след като извъртях едно пълно състезание на Монца. Така че внимавайте с кормилата. **Как мислите,** перфектна ли е играта според мен? Вярно: да, едва ли, не! Има някои технически дипли, които търпят повечко изглаждане, а в геймплея още си седят стари неща, които вече не са толкова hot. Затова пък от GRAND PRIX 3 получавате всичко, което сте искали от нея - убийствен реализъм, чудесна графика, екстра геймплей. Все пак четири години се работи по нея. Щеше да е срамота да е боклук.

DMX



Hasbro Interactive / Microprose

PC WIN '95 / '98

MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 2 Mb video / 8Mb DirectX7.0 card

OPT.: P II 450, 64 Mb RAM, 8xCD, 16Mb DirectX7.0 card

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

Оценка 8/10

Official site: http://www.f1grandprix3.com

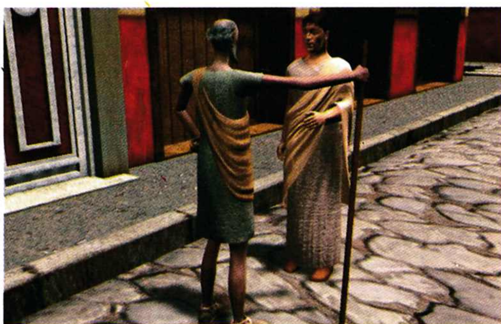
Pompei

The Legend of Vesuvius

Тик-так... Четири дни до изригването

Легендата за трагично изличения от лицето на земята Помпей занимава хората от почти две хилядолетия, а тази година отбелязваме 250-тата годишнина от началото на организираните разкопки из руините на древния град. Вековете не са успели да заличат спомена за кошмара на гневния вулкан, погубил великолепния римски град в рамките само на три часа. По тази причина съвсем точно в общата тенденция се вписва и новият дългоочакван приключенски хит на създателите на изключително успешната поредица ATLANTIS, който успя да излезе само с някакви си три месеца закъснение... **В жанра** на историческите (или по-скоро археологичните) адвенчъри CRYO INTERACTIVE отдавна са завоювали сериозни позиции. И по всичко личи, че не мислят да ги отстъпват. За пореден път те поднасят сериозно исторически обосновано приключение, изпъстрено с мъничко екшън и хумор, разкрасено с романтична история и преминаващо изцяло под знака на твърде бързо изтичащото време и надвисналата катастрофа. **POMPEII: THE LEGEND OF VESUVIUS** ни препраща в едноименния легендарен град, сменял многократно владетелите си: през гърци и етруски до римляни. Озоваваме се там само четири дни преди фаталното избухване на вулкана Везувий, който погребва целия цветущ живот в подножието си с тонове лава, камъни, отровни газове и пепел. Влизаме под кожата на главния герой, шотландски геолог и изследовател, който по неведоми пътища се озовава извън своето време (1904 г.) насред славния древен град, и то само броени часове преди той да бъде заличен от лицето на земята. Но нищо случайно няма, Адриан Блейк има своята изключително важна мисия в личен план. След като се завръща от едно от своите множество приключения, той установява, че София, жена му, е изчезнала при мистериозни обстоятелства. Обезумял от мъка, Адриан започва да се рови из древни манускрипти, които е донесъл неотдавна от разкопки из бившите римски провинции. И в тях открива заклинание, което би могло да му помогне да открие съпругата си. Богинята на любовта Ищар му дава шанс да си я върне, но за целта трябва да спаси три отделни превъплъщения на София в три различни времеви епохи. **И така**, добре дошли в първата част на трилогията с главен герой Адриан Блейк (алтернатива на легендарния Индиана Джоунс според CRYO). Той, естествено, приема и се оказва насред Помпей на 20 август 79 г. от новото летоброене, където трябва да открие София и да я убеди да напусне града с него преди да избухне вулканът. Неговото име вече е Хадриан и задачата му съвсем не е лека. Издирваната красавица вече не си спомня нищо за него и твърди, че изобщо не го познава, а консулът на града никак не обича размирници, предвещаващи края на света преди да е изтекъл мандата му. Освен това на всяка крачка го следи потайният роб на собственика на къщата, в която живее София. Нашият герой се запознава и със странната вещица Локуста, която се занимава със "сърдечни" истории (любовни писма и рандевута) и със забъркването на разни еликсири. Тя му връчва списък от необходими съставки, които трябват за направата на две микстури, които ще помогнат за "осъзнаването" на София. Хадриан се втурва да търси из вече потреперващия от предстоящото изригване на вулкана Помпей, знаейки че времето изтича твърде бързо, но нямайки си идея за очакващите го врагове и премеждия. Това е само завръзката на напрегнатите събития, развиващи се под димящия връх на Везувий. **Играта е почти напълно нелинейна** и издържана в стила на класическите адвенчъри на CRYO - от прекрасно представената антична обстановка до придвижването и управлението. Благодарение на технологията CINview е възможно завъртането на пълни 360 градуса, а бекграундът и различните герои са изобразени изцяло в 3D. Графиката доставя истинска радост за окото, но това си е съвсем в реда на нещата при имена като CRYO INTERACTIVE и Arxel Tribe (само не казвайте, че вече сте забравили произведенията на компютърното изкуство RING и FAUST). Въпросният Arxel Tribe не си е щадил времето и е поработил съвместно с организацията на френските национални музеи, така че не само максимално реалистично да направи възстановка на Помпей и по трите му измерения, но и на начина на живот на древните римляни. Основаната още през 1895 г. гореспоменатата организация се





грижи за световноизвестни паметници на културата във Франция и околностите й в Западна Европа като Лувъра, Версай, Люксембургския национален музей - общо около трийсет на брой. Та значи този Arxel Tribe се кълне, че е насочил творческите си способности единствено към създаване на незабравими образи и завързан сценарий - всичко това само в интерес на геймплея, разбира се, и с обещанието, че не си е измислял нищичко, свързано със същинската





римска история. **Самата игра** се разделя между четирите съдбовни дни и драматичния завършек в края, когато Помпей е унищожен от изригването на вулкана - дано междувременно да сте успели да се отдалечите на безопасно разстояние. Предупреждавам обаче: POMPEI е предназначена изключително за diehard-фенове на приключения, пълни с мъчителни главоблъсканици, дълги и подробни обикаляния на антични улици, пазари, овощни градини, строежи и дори миниатюрен вариант на колизеум, за преминаването на които са необходими много часове висене пред монитора и доста здрави нерви. Честно си признавам, моите изпушиха при четвъртото минаване по едно и също място, без да имам ясна представа накъде трябва да се върви и какво се изисква да се направи.



Ако не сте върл фен на жанра, и по-специално на продуктите на CRYO, или ако очаквате да се сблъскате с нещо революционно ново, по-добре изобщо не се захващайте с POMPEI. В случай обаче, че историята успя да ви заинтересува, заредете се с адски много търпение. И си избийте от главата мисълта, че може да претупате работата. Най-малкото, защото след огромния Помпей (два диска), Адриан ще търси и спасява своята София в поне още две подобни историческо-фентъзи приключения. **Управлението** на играта е напълно стандартно - единствено с мишка, като курсорът се променя, в зависимост от това върху какво сте го позиционирали и дали може да се извършват някакви действия с предмета. Простичкият извод е, че майката му е подробното изследване на абсолютно всичко. Само внимавайте да не ви се завие свят от много въртене в този изключително пространствен свят, защото такава опасност действително има. На моменти съществува реален шанс да ви хванат нервите, тъй като околността не е особено интерактивна и възможностите ви за действие в нея са общо взето ограничени. Ако обаче си падате по подобен тип игри, със сигурност това няма да ви стресне. **Както е типично** за френската култова фирма, озвучаването на героите е повече от добро, звуковите ефекти са впечатляващи, а фоновата музика (нещо, което обикновено, като по правило, дразни) в случая е адски приятна за слушане. **По всичко личи**, че CRYO здраво ще заложат на перспективния герой Адриан Блейк. POMPEI е едва първото от трите приключения, които той трябва да премине, за да издири София. Така че отсега можем да се приготвим и за следващи два адвенчъра в древни апокалиптични светове. **POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS** е прекрасен фентъзи спектакъл със стабилно историческо покритие (за любознателните: обърнете внимание на внушителната историческа справка в основното меню на играта), което има за цел повече или по-малко да провокира емоционален отговор в играещия. Това не е просто игра. Това е уникално надзъртане в далечното минало, при това с шанса да се пренесем в него сега и да вземем дейно участие в събитията. Защото си е така - нищо не е свършило, докато не е стигнало до края си. А дотогава има цели четири дни, което никак не е малко. Така че, да не губим време, а направо да потегляме към прекрасния древноримски град, преди това райско кътче да се превърне в отворен капак към ада.

Cali

Cryo Interactive / Arxel Tribe

PC WIN '95 / '98 NT

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 8xCD, SVGA Video, 16 bit Sound

OPT.: P 200 MMX, 32 Mb RAM, 12xCD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10

НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ ПРОГРАМИ В MG CD#25

AudioCatalyst - Най-добрата програма за правене на MP3-ки !!! AudioCatalyst версия 2.1 ви предлага най разнобразни опции за перфекното компресиране на MP3. Когато сложите музикален диск, програмата се свързва със сървъри, в които има база от данни за всички дискове, появили се на пазара и освен това веднага ви се изписват имената на песните, стига компютърът ви да е свързан към Internet. Алгоритмът е невероятно бърз и MP3-ките стават за не повече от минута. Можете да си избирате каквото качество искате от 8kbit до 360kbit за секунда. Поддържа различни интерфейси за CD Rom, което позволява да си избирате каквато скорост искате. Ако искате програма, която сваля MP3 идеално, без някакви пропуквания по средата на любимата ви песен, то непременно си намерете AudioCatalyst ver. 2.1

ACDSee32 - най-използваната програма за зяпяне на картинки под Windows . Също така можете да гледате и слушате мзукални и видео файлове. Много добър итерфейс за работа ! Може да преобразувате един вид файлове в друг - например JPEG в BMP или обратното. Има възможност, ако си харесате някоя картинка, да си я сложите за Wallpaper на Windows . Подържа всякакви видове разделителни способности . Много добре разпъва картинките на цял екран, без да ги прави на пиксели както някои други програми. Ако все още използвате ' paint' на Windows, за да отворите някоя BMP картинка, то със сигурност се нуждаете от тази програма.

Bullet Proof FTP - Една много добра програма за сваляне на файлове от FTP сървъри . Перфектна е по отношение на конектването към сървъра. Може да задавате по колко опита да прави, защото повечето FTP сървъри в Интернет са доста натоварени, особено ако се отнася зя MP3 -ки. Естествено, поддържа 'resume' - тава означава, че ако ви прекъсне връзката, свалянето на файла ще продължи от там, до където е стигнало. Приятен интерфейс за работа. Опитайте как работи и няма да съжалявате!

На CD-то също така ще намерите последните драйвери за най-новите видео карти. Ако игрите ви създават проблеми, имат бъгове или забиват често, то със сигурност трябва да потърсите по-нови драйвери за вашата Видео карта !!

Voodoo Man !

Нали помните фентъзи-поредицата на компанията SSI и света на Warwords - свят на елфи, орки и джуджета! WARLORDS 3: REIGN OF HEROES, предходната игра от тази серия, имаше лошия късмет да се появи по едно и също време с безспорния хит HEROES OF M&M 2. Геймърът, търсещ динамиката на битките в реално време, се насочваше към WARCRAFT 2, а предпочитащият походните стратегии избираше света на Enroth. От своя страна играта на SSI предлагаше огромно разнообразие от единици и магии, не особено добре разработена походна система и скучновати RTS битки. Дори излезлият след няколко месеца датадиск не поправи нещата. По-късно се появиха няколко игри, експлоатиращи идеите, заложени в Warlords (BLACKMOON CHRONICLES на CRYO, а по-сетне и MAJESTY). Всичко това влезе в историята с оценка 6/10 и така щеше да остане. Обаче преди няколко месеца се появи и четвъртата част WARLORDS: BATTLECRY... **<- ИНТРОТО ->** Във филмчето се запознавате набързо с белия магьосник Goodwin и елфската му ученичка Elana. Те наблюдават падащи звезди, които по-сетне се оказват отговорни за размириците в страната. Докато двамата съзерцават сбъдването на пророчеството за метеоритите, се появява класическият представител на злите сили - олицетворение на тъмнината, смъртта, данъчните и т.н. Тук той носи тривиалното име Dark One. Елфката и магьосникът влизат в битка, придружена със специални ефекти и цветни светлинки, ама най-накрая на Dark One му писва, включва тежката артилерия под формата на кихащ дракон и довършва магьосника. Тук триминутното интро свършва и след като минат пет минути се връщате обратно в реалния свят и можете да започнете играта. **<- МЕНЮТО ->** Менюто предлага опции за campaign (следвате сюжета в няколко навързани епизода), scirmish (мултипелърна симулация за самотници без Интернет), tutorial, мултиплеър и разни други неща, които не се нуждаят от допълнително разяснение. Първото, което трябва да направите, независимо от типа игра, е да създадете свой герой. В кампанията разполагате само с герои-хора, но в scirmish-a и в мултиплеъра можете да избирате сред някоя от наличните осем раси. Няма значение какъв човешки герой избирате, защото те се различават само по физиономиите. Нататък цялата кампания върви на познатия ви от WARLORDS 3 остров Isle of Down. От самото начало към вашия герой се присъединяват рицаря Minos от ордена The Order of Guardia Knights и скаута Robert. Четири кампании с по осем мисии всяка са се възправили насреща им. Първата мисия е да намерите елфката Elana и да разберете какво по дяволите става на острова. След падането на двете звезди започват размирици. Орките се размърдват, минотаврите и варварите изведнъж откриват, че клането е по-весело от пастирството, а като капак на всичко немъртвите отново започват да пълнят старите гробници и мавзолеи и съвсем скоро плъзват по всички краища на острова. В цялата тази бъркотия елфите и великите елфи седят кротко, дебнейки се с мрачните елфи (забелязвате ли коя раса преобладава!). Тук идва вашият герой - отначало просто е един от многото, но по-късно става движеща фигура в развоя на конфликта. От елфката научавате пророчеството за двете звезди, както и техните имена. Синята е Lucifus: The Protector, а червената - Navaar the Conqueror. Ако двете се съберат заедно, светът ще бъде разрушен, а в обратния случай пак ще бъде унищожен, тъй че разликата не е голяма. След втори епизод кампанията се разделя на две части и можете да избирате дали да се присъедините към силите на доброто или тези на злото. От самоопределението ви зависи не само крайният изход на кампанията, но и какви армии ще ръководите. **<- ГЕЙМПЛЕЯТ ->** Геймплеят надминава конкуренцията на WARCRAFT. Жанрът на WARLORDS определено е RTS по начина на производство на войските, провеждането на битките и цялостното действие. При контрола на ресурсите обаче се прехвърляме в системата на MIGHT AND MAGIC. А героят, като главно действащо лице, е RPG елемент. Тоест получава се RTTBRPS (RealTime TurnBased RolePlaying Strategy). Тъй като героят ви е основното действащо лице, неговата смърт означава край на мисията. Освен него имате още няколко герои, чийто живот трябва да запазите. **<- ГЕРОЯТ ->** Героят може да строи всякакви сгради (без кули и защитни съоръжения като стени и врати), както и да конвертира вражески сгради и мини. Тук е и първият елемент, взет от TBS: щом се конвертира една мина, тя започва да снася определено количество от ресурса, който произвежда, направо в хазната (край на досадното преразпределяне на SCV-та от кристалите към газта и обратно) и ви остава само да я охранявате. Мините могат да се разрушават, но след десетина минути се възстановяват вече неутрални и пак трябва да ги завладявате. Освен героят ви, и някои от по-опитните бойци, като магьосниците при хората и гигантите при орките, също могат да конвертират мини и сгради, но с много по-малък радиус. Ресурсите в играта са злато, желязна руда, камъни и кристали. Първите три ресурса са универсални, а кристалите са необходими за ъпгрейд на магическите качества на героя и войските му. Всяка раса има свои изисквания за ресурсите, нужни за построяване на сградите. На хората и джуджетата например им трябват най-вече злато и желязо. Орките строят всичко с камъни (и тролите нямат нужда от друг ресурс). Елфите (и трите вида) пък употребяват кристали. Най-често първите няколко мини са непосредствено до базата, но с напредването на играта стават все по-отдалечени и трябва да откъсвате нови територии от земята на противника. Като цяло играта не е трудна, но все пак можете да си нагласите степен на сложност, която варира от VeryEasy до SuperHard, както и да регулирате скоростта с клавишите "+" и "-". **<- ПРОФЕСИЯТА ->** Професията на героя може да се избере още след първата мисия (Mage, Warior, Thief и т.н.), а после да се специализира и от това да зависи как ще играете по-нататък. Именно този RPG елемент дава голямо обаяние на играта. Така например, ако имате мощен Warior, пускате го направо в мелето, а с Elementalist можете да привикате на своя страна няколко елементала и демон за късмет и да гледате екшъна отстрани. Героят ви има четири основни оценки в зависимост от расата, към която принадлежи:

WARLORDS: BATTLECRY



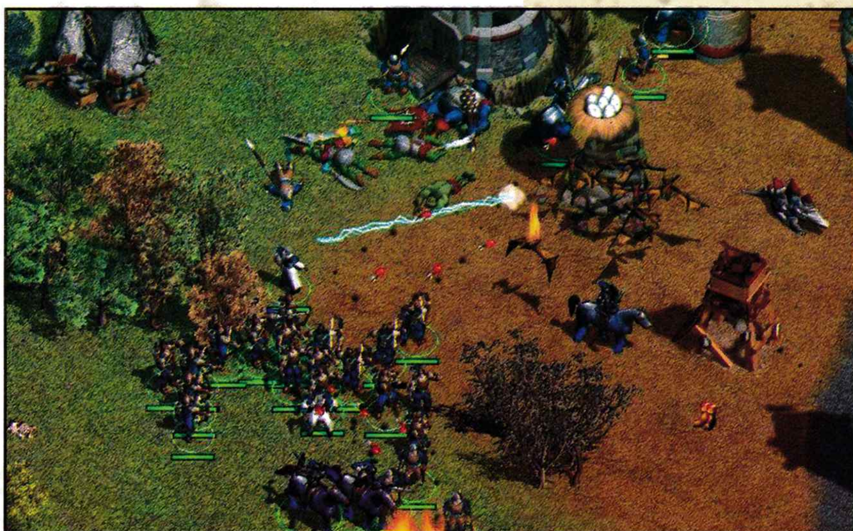


Strenght, Dexterity, Inteligence и Charisma. Първите две определят физическите качества на героя - колко точки healt притежава и какво количество damage нанася при успешен удар, както и с каква скорост се движи и регенерира. Другите две оценки са изключително важни за магьосниците, тъй като от тях се определя количеството мана на героя и неговото магическо умение. Освен тях имате около дузина допълнителни умения: command, magery (повече точки тук - повече мана за геройчето), moral, merchant, alchemy и т.н. След всяка успешна мисия получавате точки опитност и определен брой skill points (отначало пет, а после по много повече). Можете да ги заделите за подобрение на основните характеристики на героя ви, за подобрение на допълнителните умения, за купуване на някои уникални умения (например умението Knight lord намалява цената на рицарите наполовина) или за покупка на нови магии. Следват оценките за издръжливост срещу различните типове магически и физически атаки. Освен че е основна фигура, героят ви е и единственият, който има достъп до някои допълнителни куести, разпръснати в част от мисиите. В хода на играта може да се завирате из всякакви подземия и мавзолеи, населени с харпии, джинове, разгневени жреци и млади девици, които трябва да задоволите (не само девиците де, и другите също;)). Самите куести варират от решаването на гатанки и плащането на различни количества от даден ресурс до избиването на врагове или донасянето на някой предмет. Наградите също варират - печелите пари, артефакти или към вашата армия се присъединява нов герой. Друг RPG елемент е възможността героят ви да се снабди с разни предмети, които намирате след успешно завършени куести, от разпръснати по картата сандъчета или с помощта на магията Create Item. Тези предмети са обикновени, cursed и специални. Обикновените са принос към някоя от второстепенните ви характеристики (kombat, healt и т.н.) или умения; cursed свалят вашите параметри, но ако съберете пълния комплект, обръщат действието си; специалните влияят пряко на основните характеристики на героя. Самият герой може да се екипира с меч, броня, шлем, два пръстена, щит или знаме по избор. Освен куести, срещат се и много shrin-ове на божества или зверове - ако се докопате първи до тях, отпускат еднократно по пет опитни бойци (с по-бърз герой и добро познаване на игралната карта можете да спретнете мултиплеърно парти с разгром за врага, още преди той да се е усетил).



<- МАГИИТЕ -> Магиите са разделени на няколко школи (summon, piromancy, necromancy, air, water и т.н.), всяка от които разполага с десет магии. Веднага след избора на професията на героя определяте и типа магия, в който да се специализира. Започвате играта с базисните магии Shield, Magic arow и Bless. Щом се специализирате, придобивате и първите три от типа, който сте избрали, а всяка по-мощна магия трябва да купувате. По време на самата мисия, след като построите магическа кула, също научавате нови магии, но после най-позорно ги забравяте. В менюто за покупка на нови магии може да вдигнете точките за заклинателството, което пряко влияе на шанса за успех при изричането му. За по-голямо удобство можете да маркирате за бърз достъп всяка магия (както в DIABLO 2) с клавишите от F1 до F12. Освен героят, някои units също могат да използват магии, но те са с много по-малко мана и с максимално две магии (обърнете внимание на оркската магия berserk - с така запалени задници войските ви се щурат насам-натам, отнасяйки всичко по пътя си). Както в BLACKMOON CHRONIKELS, може да правите пауза по време на игра, за да раздадете заповеди на подчинените си. **<- ВОЙСКИТЕ ->** Войските са много и различни за почти всяка раса. Разполагате със селяни (или с техния еквивалент при различните раси), стрелци, пехота, конница, въздушни войски и флот. Тук беше и един от най-големите проблеми в предните части на играта: имахме страшно много units, но само като картинки, без да можете да им се насладите по-подробно. Всяка раса е със свои силни и слаби страни. Например хората имат идеално средство за борба срещу undeads. Орките разполагат с най-силната летяща бойна единица - дракони, и с най-силните (не казвам най-далекобойни, нито най-бързи) стрелци. Джуджетата не са мощни, но пък са доста издръжливи и са добре бронирани. Минотаврите са много силни, обаче нямат броня. При елфите има единица Wisp, която генерира кристали също като мина, така че ако пуснете осем или повече парчета, направо си решавате финансовите проблеми (дано да ги забранят при мултиплеър). Оркските и варварските бойци могат да ядат кравите и овцете, пълпелещи по екрана, и по този начин да стават по-силни. Или да ги изстрелват по врага - макар че е адски деморализиращо да заредите с тези животинки катапултите (върви си врага, значи, и внезапно с бясно Му-у-у върху него се стоварва 300-килограмово говедо). Особено интересен бъг е, че и орлите могат да строят сгради ?!? Иначе всички войски са добре балансирани и правят мултиплеъра достатъчно приятен. **<- БОЙНИЯТ ОПИТ ->** Бойният опит е на голяма почит в WARLORDS и е сред големите промени в сравнение с предходните игри от серията. След края на всяка мисия можете да изберете част от единиците, придобили опит в битките, а ако сте загубили мисията - да получите друг unit от произволно избрана раса. В началото на нова мисия, в зависимост от показателя command, получавате определен брой точки за размяна срещу герои-придружители. Виждате всички умрели дотук герои в добре оформено гробище, а ако сте по-сантиментални, слагате букетчета и венци под монитора преди всяка игра. Почитателите на серията C&C трябва за забравят за възможната употреба на чужди войски - дори да конвертирате вражеска казарма, печелите единствено сградата... Както в AOE 2, задавате на войските си различни типове поведение, от което зависи дали се впускат с победен вик в боя или се разбягват като пилци. Бойният ред може да се определи и с шест възможни комбинации. Съветвам ви: използвайте Tab-клавиша, за да въртите сградите с ъпгрейди и бойни единици. При ъпгрейдите имате огромен избор, тъй като технологичното дърво е доста голямо, да не говорим, че е "красиво" оформено. Всяка раса притежава свои специални технологии: орките са издръжливи срещу стрели; хората разполагат с ъпгрейд, увеличаващ тройно damage-а на рицарите срещу немъртвите гадове, а те самите имат естествен имунитет срещу магии. **<- СТРОЕЖИТЕ ->** Строежите на базата си започвате с дворец. Странно, но това





е основната сграда, в която произвеждате селяни и се ъпгрейдвате. Дворецът има пет степени на ъпгрейд, като с всяко възкачено ниво получавате достъп до нови технологии и войски. Защитата се гради от стени и защитни кули. Сама по себе си кулата не я бива, затова са нужни поне пет, за да имате поне малък шанс при вражеска атака. Качествата й обаче се подобряват със сложените в нея войски. Стрелците увеличават нейния damage и range. Пехотата вдига скоростта на стрелба и атаката. А ако пъхнете вътре магьосник, кулата вече стреля не с обикновени стрели, а примерно със светкавици (зависи от мага вътре). Въпреки че част от сградите са еднакви за всички раси, еднообразие определено не се забелязва. **<- ГРАФИКАТА->** Графиката е повече от отлична. Действието се развива в 2D изометрична среда с поглед от горе и от ляво. Единиците са детайлно нарисувани и всяка си е с отделна мимика (на едно стоящо на място зомби от време на време дори му пада главата). Разделителната способност е от 800x600 до 1024x768, като при по-високите стойности се добавят съответни команди в менюто на войските. На всяко дръвче се виждат листата (ама не се полюшват от вятъра). Планините са същинска почти достъпна красота. Да не говорим за водата - изглежда сякаш





та - но не и в атака, защото с 20 от най-силните си войски можете да сравните вражеската база с земята за отрицателно време. **<- РАВНОСМЕТКАТА ->** Може и да не съм прав, но поне засега това е най-доброто фентъзи RTS за годината. SSI вдигат високо летвата, така че BLIZZARD трябва да поработят, ако не искат WARCRAFT 3 да бъде засенчена още преди да е излязла. Ако сте зъл фен на стратегиите и ви е писнало да трепете зерги, ей това е играта за вас, а за феновете на QUAKE... е, те си знаят.

Sandro

програмистите и дизайнерите са прекарали множество дни и нощи в плацикане из морета и басейни, за да създадат подобен малък шедьовър. Поддържат се хардуерни ефекти за климатични промени като дъжд и светкавици, както и за магиите. С магия денят става нощ и обратното. **<- МУЗИКАТА ->** Музиката не отстъпва на графиката. Приятна и разнообразна е, а на моменти - и вдъхновяваща за военни подвизи. Звуците са като истински: чуват се птици, прелитащи над главите на войските ви, а с 3D звукова карта се долавя и повече - чаткане на копита по камък или топуркане в трева, в зависимост от това по каква настилка се движи ва-

шата конница. Героите говорят с приятен за ухото английски акцент. Гласовете, писъците и оригванията на орките подтикват към усмивка, а за истеричните кикотения и кискания на имповете ви нямам думи;). Досадните брифинги в играта са заменени с диалог между главните герои в началото на всяка мисия. **<- МУЛТИПЛЕЪРЪТ ->** Мултиплеърът поддържа стандартните осем геймъра. Обаче освен една от двайсетте карти, може да нагласите и броя на ресурсите, расата, времето на битката (ден/нощ) и куп други дреболии. Приятно е, че може да хванете героя си от кампанията и с него да започнете мултиплейърен екшън, спестявайки си ядовете около някой новак. **<- МИНУСИТЕ ->** Минусите в WARLORDS са наистина малко. Това, като изключим някои неща около творческите находки, е перфектна игра. Недостатък може би са системните изисквания, защото дори на PII333, 64MB RAM и 3D ускорител с 8MB (Intel 740) играта засича на по-големите карти, а за мултиплеър 128MB са минимум. Друг минус е слабият AI на компютъра в защи-



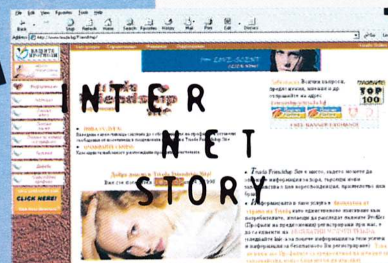
<<< Расите и героите в играта >>>

<- Humans -> Хората са най-новите обитатели в света на Warlords, но постепенно изместват другите раси. Те са най-балансираните от всички - неслучайно началният ви герой е именно човек. Могат да поправят сградите си и имат три типа магьосници - най-много в сравнение с другите раси. Силната им конница от паладини е най-доброто средство за унищожаване на ордите от undeads. Техните генерали могат да избират всяка една от професиите в играта, а бонусите, които получават, водейки войски на хора, елфи, висши елфи и джуджета, ги правят добри пълководци. **<- Dwarfs ->** Ниски, яки, издръжливи - това са главните характеристики на джуджетата. Напредналите им похвати при експлоатирането на мините им дават предимство в сравнение с другите раси (трупат пари два пъти по-бързо). Не разполагат с конница (все пак понито не е много респектиращо в очите на врага), но за сметка на това тяхната пехота всява ужас в противниците. Нямат магове. Генералите им могат да избират между крадец и воин, а точно от тези професии излизат опасни майстори на ръкопашен бой. За съжаление, липсата на магия прави тази раса само ценен съюзник, но не и основен претендент в конфликта. Джуджета се мразят с елфите, затова моралът пада, ако във войските има представители на горския народ. **<- High Elfs ->** Най-старата от всички раса на висшите елфи е почти на изчезване. Сприятелила се с драконите от планините, тя се оттегля и само наблюдава развитието на останалите раси. Физически нейните представители не са много силни, което е компенсирано с доброто им познание в областта на магията и с могъщата закрила на драконите. Воините им, макар и малко на брой, са много по-добри от цял взвод нормални рицари, а техните брони и оръжия от люспи на дракони допълнително увеличават силата им. Генералите могат да избират само една професия - маг, което ги прави лесна цел в открита битка. Хората и горските елфи под тяхно ръководство имат допълнителни бонуси, а присъствието на орки и тъмни елфи действа деморализиращо. **<- Wood Elfs ->** Наследници на великите елфи, горските елфи са прочути със стрелците си, поразяващи от далеч и с изумителна точност своите цели. След дълги години живот в горите, успяват да опитомят някои дървета, да ги научат да ходят и сега тези огромни крачещи дървени великани се бият в челните редици заедно с пехотата. Единственото, което ужасява елфите, е огънят, затова и тази магическа школа е забранена за тях. Генералите им могат да избират между двете противоположни професии: боец и маг. Хората и висшите елфи под тяхно ръководство имат бонуси, а орките и джуджетата отказват да се присъединят. **<- Dark Elfs ->** След оттеглянето на висшите елфи един от елфските кланове се отцепва и се присъединява към силите на злото. Приели името тъмни елфи, те постепенно губят своята връзка с горските си събратя. За разлика от орките и варварите, поемат тъмната магия много по-силно, за това скоро се изменя и видът им. Въпреки че разполагат с добри стрелци и задоволителна конница и пехота, голямата им сила е в нощта - техните убийци са бич за всеки вражески генерал, а маговете им боравят с отрови и светкавици. След като в ръцете им попада единия от метеоритите, магическите им сили нарастват и ролята им в конфликта става решаваща. Техните генерали могат да избират между воин и крадец в професиите. Тъй като се мразят с почти всички други раси, най-често воюват сами, но понякога компенсират слабостите си с огромната сила на минотаврите. **<- Minotaurs ->** Минотаврите живеят заедно с варварите. Тяхната огромна сила компенсира слабите им магове и стрелци. Липсва кавалерия (ха познайте какво влиза в менюто на един минотавър). Минотаврите по принцип нямат много приятели, единствено варварите са им съюзници. Преди падането на двете звезди почти не участват в местните конфликти, но сега положението им е като това на джуджетата. Генералите им могат да се тренират само като бойци. Единствено варварите получават бонуси под тяхно ръководство. **<- Undeads ->** Немъртвите са страшна раса. Техните легиони се попълват от мъртъвците на врага, за тях няма губеща война, а денят на смъртта им е и първият ден от остатъка на живота им. Силни както в магията, така и на бойното поле. Никога нямат съюзници. Тяхната заветна цел е да започнат опустошителна война сред всички раси, след което да съберат реколтата от тела. **<- Orcs ->** Те са зеленият еквивалент на хората. Пряко участват във войната, а ако изберете пътя на тъмнината, преминавате на тяхна страна. Войските им са силни и издръжливи, научили са се да опитомяват дракони. Единствената им слабост са калпавите сгради без възможност за поправка. Генералите им могат да избират от всички професии с изключение на крадец. Орките, варварите, минотаврите и тъмните елфи печелят бонуси под тяхно ръководство. Мразят елфите, джуджетата и хората.

INTER NET STORY



www.



МРЕЖАТА - ДА НАМЕРИМ (НОВИ) ПРИЯТЕЛИ

El Kondor

Навлизането на **Интернет** в нашия живот ни изправи пред редица предизвикателства. **И** създаде редица проблеми. **За** тях едва ли си даваме сметка точно ние, новите ежедневни потребители на **Мрежата**, които като че ли не можем да живеем без нея.

За нашите родители, баби, дядовци, че и прадядовци това несъмнено е нещо непознато и нещо непонятно. **Първо** защото те никога не са били участници в глобалната игра, наречена Интернет. Второ, защото те никога не са ползвали подобен тип услуги, които днес ние считаме за естествени. **И** трето...защото просто са по-неграмотни от нас.

Думата ми днес е за запознанствата по **Интернет**. **Тази** твърде разпространена форма на общуване в нормалния свят стана възможна в България едва през последните две години. **В** случая обаче се има предвид най-вече не толкова лафчетата из чата с някакви непознати хора, с които я повече си поговориш, я не.

Иде реч за онези сериозни запознанства в Мрежата, които прерастват в срещи **face to face**, **от които се ражда секс**, **любов**, че вече и брак. **Може** ли да си представиш, ти читателю, как всяка вечер (сутрин, следобед) сядаш пред своето PC и започваш да си пишеш настървено, продължително и системно с някой или някоя, която никога не си виждал. **Но** в същото време си склонен да споделиш на този **НОВ НЕПОЗНАТ** най-съкровените си тайни. **Все пак** още не сме дозрели за това, както се казва.

Моят скромен опит в запознанствата по Мрежата завърши с това, че си намерих много хубаво, симпатично, добро и въобще супер-гадже. **При** това за много бърз период - да кажем двадесетина дена, не повече. **Без** да си давам много зор, а без да изглеждам поредния глупак в кибер-пространството.

Но, за да не ви отегчавам с приказки за моите лични преживявания в тази посока, ще ви разкажа за някои мои наблюдения.

Ако напишеш собствена обява в **Интернет** - в специализирането за това сайтове - ще стигнеш до убеждението, че из **Мрежата** обикалят страшно малко грамотни хора. **Като** казвам "грамотни" имам предвид такива, които са в състояние да обяснят какво точно представляват с няколко думи (колкото позволява форматът на безплатната обява). **Повечето** от авторите на обяви - без разлика на това дали са мъже или жени - предпочитат да разказват незначителни неща за себе си, скрити зад лъскавата опаковка на банални и безкрайно втръснали фрази. **Има** и някакви пишман-поети, които се опитват да скрият зад примитивната рима огромната част от собственото си нещастие, че не могат да разговарят със себеподобните

Иначе не съществува някаква съществена разлика в броя на обявите, които се дават от мъже или жени, макар че първите като че ли са повече. **Явно** мъжете се чувстват много по-самотни или пък много по-рано са открили възможностите на този начин на запознанство.

Има обяви със и без снимки. **От** мъжките със снимки те гледат или някакви очевидни примати, които не е ясно как са се научили да работят на компютър, след като са написали обявата си с правописни грешки, или пък уплашени люде, за които женският отказ за ласка, целувка или просто разговор е ежедневна рутина.

От женските обяви със снимки се усмихват или красавици, подбрали най-добрата снимка в албума си, или грозновати девойчета, предпочели да прикрият повечкото килограми или друг някакъв порок със снимка, паспортен формат.

Като правило мъжете публикуват по-често снимките си от жените, но това не е защото жените предпочитат да останат по загадъчни, а защото са много по-суетни и предпочитат най-напред да се опознаят с евентуалния партньор така да се каже "по духовному" пък след това да се показват пред него. **А** и жените никога не са сигурни, че изглеждат много добре дори и на най-хубавите си снимки, които някой майстор с фотоапарат може да направи.

Текстовете на обявите, както стана вече дума, най-често са безумни. **По** тях един добър психоаналитик може да направи анализ на душевното състояние на младите българи и почти сигурно ще стигне до нерадостни изводи. **Защото**, ако изразите "самотна търси приятел" или "кротък търси добро момиче" преобладават в такива обяви, то нормалният човек ще си направи извода, че щом не са го намерили някъде другаде в живота или в ежедневието си, значи са останали само в Интернет. **Или по-точно**, че броят на читавите млади хора у нас е прекалено малко.

Има много провинциалистки, които искат да се докопат до София или до чужбина. **И** затова търсят "богат", "заможен", "с високи доходи" или просто "осигурен". **А** има и такива оптимистки, които настояват Той да бъде и "красив" (каквото и да значи това). **Абе**, аланкоолу, Интернет да не ти е златната рибка, за да намираш такива хора под път и над път. **Не знаете** ли, мили мои наивни момичета, че красотата и богатството не вървят ръка за ръка, че ако имаш едното, нямаш другото.

Не знаете ли, че тия ваши богати и красиви принцове вече са ги прилапали много по-големи какички (че и баби) от вас, че тия идеални батковци вече или не са в България, или нямат време да стоят пред компютъра и да четат точно вашите писания? Ако не знаете - ще ви кажа - зад компютрите по-често стоят очилати и пъпчиви тийнейджъри, които са се научили да правят секс много по-късно в сравнение със способностите им да се оправят в Мрежата.

Ами, вие мили мои пишльовци, не знаете ли, че ония момичета, които пишат обява в Интернет го правят защото никой никога не ги е заговарял в дискотеката, никой никога не им е предлагал "кафе с райбер", никой никога не ги е карал да му духат.

Това са онази малка част от българските подрастващи девойки, които принадлежат към малцинството на годзилите (или поне некрасивите). **Тях** никой не ги сваля "щото са грозни" и затова те, водени от нагона си, търсят бальци из Мрежата.

Не си мислете, че светът е толкова малък, че всички се познаваме и затова не сме успели да открием себеподобни. **Не**, мили мои момичета и момчета, ние се запознаваме по Интернет, защото това е един от най-лесните начини да скрием или да отложим за известно време разкриването на собствените си недостатъци или онези неласкави неща, които не желаем да признаем пред себе си. **И** затова предпочитаме да ги кажем на някой когото не познаваме, а можем и никога да не срещнем.

Всичко това е една хубава възможност. **Само** дето още децата не сме почнали да ги правим по Интернет.

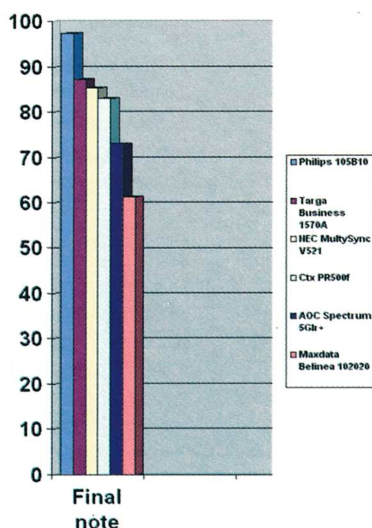
Но за това по нататък.

INTER NET STORY the end

www.



Един от най-важните компоненти на компютъра е мониторът. За съжаление обаче, той е и най-често пренебрегван от купувача за сметка на видеокартата или по-големия хардиск. Подобно нехайно отношение е абсурдно. Това е единствената част от PC-то, която се ползва най-дълго време без да бъде сменяна, и пряко влияе на здравето. В следващите редове ви представяме шест от най-разпространените монитора в България, класирани по техните качества. Засега се спираме само на 15-инчови монитори. Причината е проста: те са най-разпространени сред потребителите, 14"-те излизат от производство, а за 17"-те очаквайте статия в следващ брой на MG. **В момента на пазара** има 2 типа монитори. Тенденцията на производителите към плоски екрани, по-малък обем, по-големи повърхности и по-добра защита на потребителя доведе до създаването на TFT-дисплеите. Но голямата им цена е и голяма спънка в интереса на купувача към тях. За останалите производители остава да търсят решения, които да доближават поне отчасти качествата на TFT-мониторите. Покрай тези усилия станахме свидетели на истинска експлозия от монитори с класически CRT-дисплеи, но с перфектно плоски екрани. Трима засега са големите производители на подобни дисплеи. На първо място са LG, които бяха пионери в тази област и развиха собствената технология Croma Clear. Следват SONI и MITSUBUSI, които предлагат сравнително отскоро (по-малко от година) варианти с плосък екран на добре познатите Trinitron, съответно Diamondtron. **Плоските дисплеи** се приемат добре най-вече заради комфорта (заемат все по-малко пространство, а това е нещо крайно важно за препрупаните офиси). Но има ли смисъл от такъв монитор на домашното бюрото на един геймър? Отговорът е твърдо НЕ! По принцип TFT-мониторите са с далеч по-добро качество на образа и не уморяват много очите дори след дълга работа - това са някои от плюсовете. Да, обаче за да получите идеално качество на образа, трябва да сте седнали под точно определен ъгъл спрямо екрана, а от личен опит знам как започва да боли гърба след два часа работа. Друг недостатък е фиксираната разделителна способност (max 800x600dpi при 15" монитори). Не на последно място минус е и цената, просто за същите пари може да си вземете 21" монитор с Trinitron-технология. А и напоследък с въвеждането на TCO99, дигиталния контрол и плоския дисплей се размиви доста границата между стандартните и TFT-мониторите. Съветът ми е: ако използвате компютъра само за игри, TFT е просто ненужен лукс с повече недостатъци, отколкото качества; но ако се занимавате професионално, тогава дисплеят с течни кристали е идеалното решение за вас. **КАК НАПРАВИХ ТЕСТОВЕТЕ:** За да се постигне по-ясно изображение, резолюцията, на която бяха нагласени мониторите, беше 1024*768 (имайки предвид, че препоръчваната резолюция е 800*600). Самата проверка мина при еднакви условия за всички монитори, т.е. те бяха разположени на едно и също място с еднаква ориентация. Започнах тестовете след degauss и след нагласата на контраста и яркостта с помощта на програмата Nokia Test V1.0A. Финалната оценка е формирана като сбор на оценките за качество на изображението, ергономия, допълнения към монитора и документацията, представена към всеки от мониторите. **При теста за яснота** на изображението най-напред изброих областите по екрана, които са неясни или замъглени, както и номера на цели петна, в които фосфорът не се беше запалил. За целта беше използван тъмно лилав фон. След това тествах при различни шрифтове степента на разбираемост на текста. Също така отчетох замъглените ъгли с помощта на Nokia Test. Не на последно място в оценката влиза чистотата на образа както по хоризонталната, така и по вертикалната ос, както и в четирите ъгли на монитора. Всички тестове проведох и с помощта на лупа на Klein Optikal Instruments, и по-точно модела CM7AG с фиксиран зелен цвят. **Тестът за ергономия** беше разделен на 5 категории: Flicker; отражаемост; "интерфейс", конструкция и радиация. В първата оценка влезе максималната честота на рефреш по хоризонталната ос, както и дали съществува шум при смяната на резолюциите, смяната на API (от software reender към Direct3D и OpenGL), модифицирането на размера на изображението, както и при преминаване в черно-бяло. Отражаемостта тествах, слагайки бял лист с написан текст с различен размер (Times New Roman, размер от 8 до 26) на определено, фиксирано разстояние от монитора. Най-дребната цифра, четяща се на екрана, определяше и оценката (по-големият размер означава по-малка степен на отражаемост и по-добре обработен дисплей). Имаше случаи, в които практически не се четеше нищо от страницата. При "интерфейса" решаваща роля за крайната оценка играе начинът на ползване на OSD-то, както и на другите контролери на монитора. В оценката за конструкция влиза размера на монитора, възможностите за нагласа на позицията му, мястото, което заема на бюрото, както и стабилността му. **В оценката за допълнения** влизат функциите за контрол, евентуално допълнителни устройства (тонколони, микрофон, вградена камера), както и екстрите на монитора (например начина на икономия на енергия, присъствието на USB или PNC конектори и т.н.). **Най-накрая е оценката за документация**, в която влизат техническите данни за монитора, скиците и таблиците, секцията за Troubleshooting. За допълнителен плюс е взета мултилингвистичността на документацията. **Оценките** бяха изчислени по 100-бална система - както за всеки един критерий поотделно, така и за финалната оценка. В нея качеството на изображението заема 45%, ергономията 35%, допълненията 15% и документацията 5%.



PHILIPS 105 B 10

105B10 застана на първо място във финалното класиране за най-добър 15" монитор заради изключителното си представяне във всички тествани области, като зае трето място единствено в теста за ергономия. Мониторът разполага с тръба от типа Delta, както и с копчета за zoom и регулиране на ефекта "бъчва", който се появява при някои модели. Всички тези функции са достъпни и чрез програмите, идващи с диск към монитора. Друг плюс е възможността за връзка с USB-порта.

[+] Качество на изображението [+] Контрол чрез USB

TARGA Business 1570A

Със сертификата си за TCO99 и богатата документация мониторът на TARGA заслужено заема втора позиция в нашето класиране, както и в теста за качество на

Производител	Име	max.resol.	masc/form	Dot pitch	Refresh,max H/V(khz/hz)	Сертификат за защита
15 инчови монитори						
1 Philips	105 B 10	1280x1024	Shadow masc/sferic	0,27	70/160	TCO99
2 Targa	Business 1570a	1280x1024	Shadow masc/sferic	0,28	70/150	TCO99
3 NEC	MultiSync V521	1280x1024	Shadow masc/sferic	0,28	70/120	TCO99
4 CTX	PR500F	1280x1024	Aperture grille/plan	0,25	70/160	TCO99
5 AOC	Spectrum 5 Glr+	1280x1024	Shadow masc/sferic	0,28	69/120	TCO95
6 Maxdata	Belinea 10 20 20	1280x1024	Shadow masc/sferic	0,28	54/120	MPRII

Допълнения	Интерфейс	OSD	Оценки за качество на изобр.	Ергономичност	Допълнения	Финална оценка
1 USB	Бутони	Да	101,8	94,41	85,53	96,72
2 Не	Бутони	Да	92,8	88,4	56,97	86,97
3 Не	Бутони	Да	97,19	84,09	57,69	84,65
4 Не	Бутони	Да	72,81	101,91	68,42	82,7
5 Не	Диг.колелце	Да	70	83,52	59,21	80
6 Не	Диг.колелце	Да	64,38	62,88	47,31	61,08

изображението. Максималната поддържана резолюция е 1280x1024, стандартна за повечето 15-инчови монитори. Начело е в теста за ергономия, въпреки че показателите с рефлективност не са от най-добрите. Като цяло оставя добро впечатление с качеството.

[+] Ергономичност [+] Допълнения

NEC MultiSync V 521

Мониторът, класирал се на трето място, е не само качествен, но и много красив. Това определено е най-добрият дизайн, който съм виждал в мониторите от този клас. Освен стандартните функции, има и възможност за настройка на цветовете на OSD-то. Минус е, че в ъглите се появяват петна с размазана картина. В упътването има отделно глави за ергономичността и съвети за употреба, но липсват основни описания за честотата на видеосигнала и консумираната енергия. За отбелязване е и цената на продукта тя е доста солена.

[+] Успешен дизайн [-] Цена

CTX PR500F

Този монитор показва резултати доста под очакванията, въпреки че разполага с дисплей Trinitron FD. Все пак той се класира на четвърта позиция, което е среден резултат. Постигна трето място в теста за допълнения и изпревари дори модела на Philips.

[+] Ергономичност [+] Допълнения

AOC Spectrum 5Glr+

Петото място в класирането зае 5Glr+. Плюс е, че мониторът покрива нормите на сертификата TCO 95, както и наличието на колелце за навигация в OSD-менюто, позволяващо бърз и удобен достъп до всички параметри на монитора. Освен стандартните бутони е включен и бутон за zoom за моментално регулиране на размерите на екрана по хоризонтала и вертикала. Дисплеят Delta генерира по принцип добро изображение, но се забелязват размазани петна по ъглите на монитора.

[+] Удобен контрол [-] Мътни петна по ъглите

Belinea 10 20 20

Този продукт се различава от останалите модели на германския си производител Maxdata (10 20 10) единствено по техническите си параметри, имайки еднакъв дизайн. Друг минус е шумът, издаван при смяната на резолюциите. Все пак е над нивото на доста от "no name" мониторите, разпространявани в България.

[-] Допълнения и документация [-] Качество на изображението

Wingman gaming mouse



Logitech са сред фирмите с най-голям асортимент от мишки, геймпадове, джойстици и всякакви други благинки за геймъра, а серията им от аксесоари Wingman е нещо като Windows при тези продукти. За това решихме да ви представим тяхното предложение за геймърска мишка на годината. **Имайки** предвид чисто специалния аспект на Wingman gaming mouse, в разрез с името си, продуктът на Logitech може да се използва с голям успех както в игрите, така и в стандартните Windows апликации. Тя е изключително удобна и лесна за употреба и в много скоро време заслужено ще измести традиционните мишки от бюрата на геймърите. Като цяло мишката се държа перфектно във всички тестове - и при игрите, и при офисдокументите. Тестове бяха проведени със стратегията STARCRAFT, където е просто удоволствие маркирането на отделния zergling в цялото меле по време на битката, принос за което има и високата разделителна способност на мишката от 800dpi (за сравнение: Easy mouse на Genius поддържа официално 400dpi). Но едва в HALF LIFE (или която и да е друга FPS) ще усетите истинската сила на Winman gaming mouse. Като плюс може да се спомене и невероятно оригиналния и удобен дизайн на мишката, но това е нещо като традиция за Logitech. **Мишката** се свързва с компютъра чрез USB порта, но стойте спокойно и не изпадайте в отчаяние, ако ви е по-стар компютърът и не разполагате с това допълнение - в пакета е добавен и PS2 адаптор. Документацията, която получавате, е доста подробна и описва всички по-големи проблеми, които могат да възникнат при инсталирането. Единственият недостатък на този иначе почти съвършен продукт е липсата на колелце за scroll, което ще липсва на свикналите с него. Обаче не забравяйте факта, че цената съответства на качеството...

Guillemot Millenium 3D Inceptor

В зората на компютърните игри нещата стояха по съвсем друг начин. Джойстиците имаха еднакъв дизайн, симетричен и прост, който прилягаше на всяка ръка. Но откакто игрите започнаха да стават все по-реалистични, се появи и нуждата от по-добра и по-близка до реалното периферия. Производителите, естествено, поеха нещата в свои ръце и бързо отговориха на желанията на геймърите с нови модели, един от друг по-добри и удовлетворителни, чиито революционни идеи бързо запратиха старите модели в лоното на историята. **Ще попитате:** "К'во му е толкова специалното на тоя джойстик? Ръчка като ръчка, нищо особено!" Да, ама не. Създаден по технологията на RHC (Rotational Hand Controler) и разработен от Thrustmaster специално за симулаторите на космически совалки за NASA, Guillemot Millenium 3D Inceptor е първият дигитален джойстик с оптична технология. Тази технология елиминира проблема с нестабилния и неточен контрол, т.е. компютърните игри могат да се играят с цялата прецизност и чувствителност на контролера, които са нужни в космическите симулатори. За да ви убедя напълно в изключителността на този продукт, ще спомена, че техниката RHC се използва от астронавтите в космическия център Johnson за симулиране на трудни приземявания, както и за симулация на орбитални полети, с цел да се доусъвършенстват техниките за маневриране на космическия кораб. **А къде всъщност се крие тайната?** Технологията ThrustMaster DirectConnect (100% дигитална) моментално изчислява движенията и информацията, подавана от бутоните, след което ги трансферира пак дигитално към компютъра и процесора с голяма скорост (имайки предвид, че се използва стандартен геймпорт). По този начин можем да кажем "adio" на така досадното закъснение между подаването на командата и изпълнението й. **Millenium 3D Inceptor** е проектиран да ускорява всички движения, като е особено силно насочен към авиационните и космическите симулатори. Движенията на ръката се пренасят моментално в играта, а контролът, който получавате, е тотален. Забравете за ограниченията, налагани от другите модели - може да правите каквото, както и където си поискате. Може да използвате програмата ThrustMapper (включена е към диска, придружаващ джойстика), за да дефинирате и създадете собствени конфигурации от движения за всяка игра. Както шестте бутона, така и шапчицата са програмируеми. В диска ще намерите още много готови файлове с конфигурации за някои от най-популярните игри. Масивната база на джойстика се закотвя идеално за повърхността на бюрото и няма нужда през 5 минути усилен гейм да си го дозалепяте - дори след особени усилия от моя страна трудно успях да го помръдна, но така и не се отлепи. Друг плюс е присъствието на Force Feedback ефекта, станал задължително допълнение към модерните геймконтролери. Интересна е и идеята за втори бутон до спуська, но засега са прекалено малко заглавията, в които имате истинска нужда от него (все пак си остава приятна глезотийка). Тествах продукта на Thrustmaster първо със старичката WING COMMANDER: PROPHECY (MG CD1) и STARLANCER - усещането е повече от приятно. А при STAR WARS: RACER- просто не вярвах, че е възможно да се направи свестен завой с 840Mph, но се оказа, че може... **За да си инсталирате джойстика**, имате нужда поне от операционна система Windows 3.1 (не знам какви игри бихте играли, за да усетите качествата на Millenium 3D, но няма да се учудя, ако има поддръжка и за Minesweeper) или Windows`95, както и порт за игри. Инсталирането е повече от просто: вкарвате кабела в порта, избирате опцията FC от Windows 95 и ето ви готови да влезете в света на лошите момчета или на добрите, всеки сам си избира. **Thrustmaster** предоставиха един по-малко обичаен джойстик, но за сметка на това с такава доза реалистичност, че го препоръчвам на всеки, който има поне малък интерес към голямия избор от симулатори. Ергономичният дизайн, модерните технологии и не на последно място доброто закрепване потвърждават отново, че фирмата Thrustmaster си запазва позицията в областта на аксесоарите за компютри.



Изисквания: Windows 3.1, 95, 98, 2000, NT

Производител: Thrustmaster(www.thrustmaster.com)

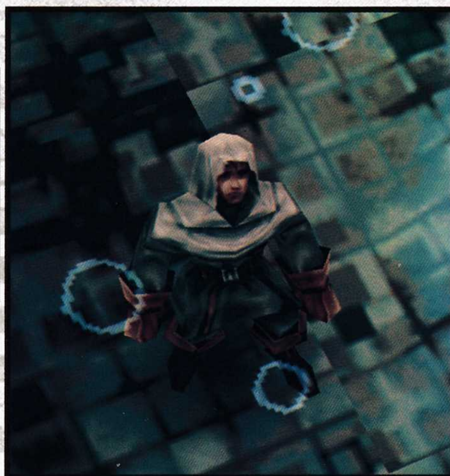
Sandro

Vagrant Story

Последната рожба на SQUARESOFT беше обявена като обещаващо предизвикателство към METAL GEAR SOLID, приключенски екшън с невероятна дълбочина и красота. VAGRANT STORY обаче е съвсем друг тип игра - линейна, истинска dungeon-crawling оргия с много сгради и сблъсъци с чудовища. Независимо от това, тя има великолепна графика, интересен сюжет и изумителен интерфейс за битка. Което нарежда VAGRANT STORY сред най-добрите dungeon crawls, представяни на геймърската публика. **Какво ли са очаквали** SQUARESOFT, създавайки тази игра? Навярно, че ще е приключенска-екшън-RPG, готова да се състезава с конкурентите. Малко игри при появата си са били заобиколени с толкова много очаквания както VAGRANT STORY. Дизайнът е направен от Ясуми Матсуно (Yasumi Matsuno), дяволският гений, който стои зад FINAL FANTASY TACTICS. И не току-така VAGRANT STORY стана страхотен хит на японския пазар. С почти перфек-

Хит по японски

тния си рейтинг в Weekly Famitsu, най-престижната геймърска класация в Япония, тя беше обявена за достоен отговор на SQUARESOFT по отношение на METAL GEAR SOLID. Въпросът е: отговаря ли VAGRANT STORY на очакванията? Кой знае, но поне страшно много се опитва да го направи! **Натъпкана е с феноменални визуални картини**, които дават живот на сложния свят на играта. Картини дори с повече стил от необходимото! Всяка обкръжаваща среда е изпипана до последната подробност - от цветното стъкло до призрачните паяжини. И тези подробности създават атмосфера, много необходима за духа на историята. Героите са атрактивни - фините текстури и страхотната анимация правят дизайнерската работа на Акихико Йошида (Akihiko Yoshida) наистина уникална. Често се спори по въпроса дали графиката прави играта или не. Повечето са привърженици на това, че графиката не е основното. Може и да е така, но невероятната графика на VAGRANT STORY допринася страшно много за привлекателността на играта и подсилва интересната и смислена история в нея. **Разказът във** VAGRANT STORY е за Ашли Риот, агент на елитното поделение Riskbreaker от Valendia Knights. Риот се подвизава в Lea Monde, разнищвайки византийски заговор. По време на разследването Ашли се сблъсква с много неща, дори му се налага да се сблъска със смъртта на своята жена и дете. Това възвръща донякъде човечността у него - нещо, което той отдавна е загубил. Този въздействащ момент прибавя емоционален елемент - нещо, което почти винаги липсва в света на видеоигрите. Нещо човешко в иначе бездушния суров свят на чудовища. Брутални бойни сцени се разиграват между рицарите на Crimson Blade и рицарите на Mullenkamp Cult в градчето Lea Monde. В центъра на всичко, разбира се, стои Ашли Риот. След случайна среща със Сидни Лостарот, безсърдечния водач на Mullenkamp Cult, Ашли разбира, че играта на котка и мишка всъщност е на живот и смърт и е част от вихъра на един заговор, много по-голям от тях двамата. **Мнозина сравняват** VAGRANT STORY с "Medieval Gear Solid" - сравнение, което е и правилно, и неправилно. Приличат си донякъде, защото перспективата, отношението към детайлите, ударението върху движенията ги има и при двете игри. Само че VAGRANT STORY е смесица от екшън, приключенски и RPG геймплей и нейният чар е в контрола, който притежаваш,

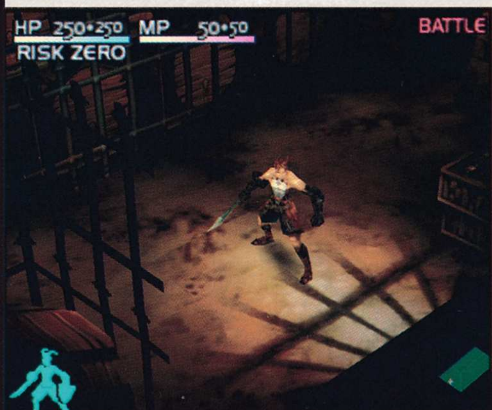


играейки една основно линейна игра. Действието в повечето време се развива в подземията на Lea Monde, където Ашли тича от помещение в помещение, убива чудовища, възстановява информация и кодове, които да му помогнат при преследването на Сидни. Движиш се през този свят както в METAL GEAR SOLID, водейки героя си аналогично и въртейки точката на зрение на ляво и на дясно с бутоните L и R. Освен това Ашли може да избира дали да се бие или не (battle mode), освобождавайки ръцете си за други задачи. Докато се движиш през коридорите-лабиринти под Lea Monde, всичко се прави в реално време, битките обаче са съвсем друго нещо. **Ако превключиш на битка** (battle mode), натискането на бутона за атака спира играта (пауза) и от тялото на Ашли излиза голяма мрежеста сфера. Тази сфера представлява обхвата на оръжието, което Ашли използва в момента. Всяко нещо, което се намира в рамките на тази сфера, може да бъде атакувано. Дребните врагове имат само едно място за атака, но при повечето от чудовищата могат да бъдат атакувани и крайниците. Подробното процентно съотношение на удари и поражения (hit - damage) ти помага да планираш по-ефективно атаките си, но атакуването на някои области може да доведе до други ефекти. Например, ако атакуваш краката на чудовището, имаш добър шанс да намалиш скоростта на неговото придвижване с 50%. След като избереш цел, игровото време започва отново да отброява и Ашли атакува. Щом победи първия бос, Ашли печели верига (серия) от способности. Те му позволяват да изпълнява удари едновременно, когато атакува враговете, като всяка допълнителна атака му носи допълнителни облаги. Ашли може да направи до три атаки едновременно и за подходящо време да ги навърже във верига, докато убие мишената. Възможно е например да се възстановят магични точки или живот с внимателно преценена по време атака. Защитните способности, които се научават заедно с верижните, позволяват да пробваш различни начини на защита. Когато атакуваш, натискането на десния бутон може да възстанови половината от пораженията, които си понесъл, или да ги отпрати към врага. След като придо-



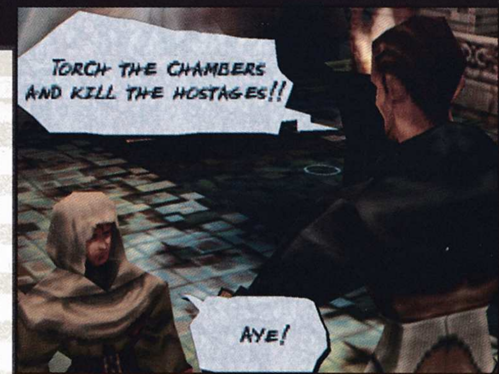
биеш известен опит, ти се предоставя избор за това какви нови способности искаш да научиш. **Използването на веригата** и защитните способности е полезно, но те се отразяват върху нивото на риск на Ашли. Когато рискът е твърде голям, способностите на Ашли намаляват. Теоретично можеш да правиш верижни атаки до безкрайност, но тогава рискът се повишава до небесата и всички останали врагове в областта със сигурност ще те забележат. С други думи, същинското предимство на веригите е да те предпазват от вражески атаки, докато ти се справиш с доста от пораженията. Освен веригата и защитните способности, Ашли има и още няколко елитни трика, скрити в ръкава за всеки случай. Това са артистични трикове, заучени след придобиване на значителен опит. Те позволяват на Ашли да пожертва малко от своя живот, за да нанесе наистина масивни поражения върху врага. **Когато Ашли напредва** през тъмнината на градчето Lea Monde, много от противниците изтърват страници от легендарната книга Grimon. Всяка страница съдържа по едно заклинание, което се запомня като се прочете веднъж. Магичните заклинания са за атака, оздравяване, магичен статус... Някои заклинания като експлозия или светкавици позволяват да позиционираш една сфера за атака срещу множество врагове. Въпреки всички тези опции, геймплеят е относително подреден и интуитивен - задръж бутон L2 и имаш бърз достъп почти до всичко. **Извън битката** VAGRANT STORY продължава фиксирането на своето управление с цял куп менюта. Това значи, че можеш да персонализираш своя опит все повече и повече. Освен стандартната RPG екипировка и екрани с инвентар, играта ти позволява да спретнеш свои собствени оръжия и броня от оръжията и броните, намирани попътно. Ашли може да направи това в работилниците, които среща в играта, като във всяка работилница се коват оръжия само от определени материали. Понеже оръжията на Ашли стават все по-специализирани за убиване на разни чудовища, това ти позволява да промениш старите оръжия в нови. Освен този ъпгрейд с изковаването, Ашли може да разглобява всякакви оръжия и да ги сглобява наново от частите, което означава създаване на наистина страхотен арсенал. **Кинематиката** е изумителна. Няма да си кривя душата: VAGRANT STORY е една от най-красивите игри по отношение на движението. Тук вече тя определено превъзхожда METAL GEAR SOLID. Дизайнът на героите е дело на Акихико Йошида, ненадминатият майстор от FINAL FANTASY TACTIC. Благодарение на него VAGRANT STORY изглежда като жив 3D комикс. Всеки един герой е така анимиран и текстуриран, че да ти създаде наистина реално усещане. Навръх всичко това има внушителни светлинни и магични ефекти, които превръщат играта във визуална фиеста. Звуковите ефекти и музиката също са голям бонус, което всъщност си е в реда на нещата, защото техен създател е Хитоши Сакимото, един от композиторите на FINAL FANTASY TACTIC. Звуковите ефекти са майсторски, независимо дали са традиционни или синтезирани. Глупав момент в тази игра е инатенето на SQUARESOFT за текст вместо глас. Това сякаш омаловажава сюжетния драматизъм - стилизираните балончета за говор, за съжаление, не стоят никак добре и непрекъснато напомнят, че това все пак е само игра. **Ашли има способността** да се прицелва в крайниците на враговете с помощта на съответната промяна на движенията и начина си на атака. Освен това е много комбинативен при нападение - всяко движение в последователността има различен страничен ефект: от двойно поражение до възстановяване при удар. Когато се прави контакт с оръжие, веднага светват големи червени удивителни, които показват възможна атака. Чрез тайминг на движенията на Ашли с иконата Bust a Groove style той всъщност може да започне да прави безкрайно много движения, поваляйки враговете, преди те да се осъзнаят и да му отговорят по подобаващ начин. Защитните функции работят на подобен принцип - и при тях таймингът е всичко. Когато над главата на Ашли се появи икона, бързо натискане на бутон задейства някоя от неговите многобройни защитни способности. Макар и да не са верижни, защитните движения са главното за победата. Това важи особено за по-коравите и силни врагове, където способността да намалиш или избегнеш поражение е особено полезна. **Слабите моменти в играта** не са много, но са съществени. Макар че сюжетът и атрактивните бойни сцени са страхотни, VAGRANT STORY е относително повърхностна. По същество тя си е dungeon crawl, просто едно извинение, за да се убива същество след същество. Геймплеят е линеен до крайност и често е съставен от нещо малко повече от "убий чудовището, иди в следващото помещение, повтори всичко отначало". Почти липсват възможности за откривателство или взаимоотношения с героите. **Да, обаче!!!** За тези, които просто искат да убият чудовището по най-добрия и най-красивия възможен начин - моля, заповядайте! По-добро от това няма да намерите!











Voodoo Man

Squaresoft - www.squaresoft.com
Изисквания: PS/PS2 / Емулатор за PC - Bleem v1.5
PII 300 Mhz; AGP 3D card 16 MB; 64 MB RAM; 2 MB HDD space

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
the shadow of dead

Мъртъв, по-мъртъв, lich

По случай годишнината от пускането на HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, фирмата 3DO реши да зарадва феновете на поредицата с пореден expansion pack. За разлика от ARMAGEDDON BLADE, който продължава историята на кралица Катерина, новият датадиск запълва хронологичната дупка между HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 и 3. Историята започва със срещата на друидката Gem, героично завръщаща се от succession war, с младия магьосник Sandro (висок, слаб, със





сини пламъчета в очните кухини), който й предлага помощ в борбата с некроманиите, ако му донесе няколко наглед невзрачни артефакта. Горе-долу това е сюжетът на първата от новите пет кампании (плюс една скрита), които трябва да преодолее геймърът, за да види финалната анимация. Следващата е с варварина Grag Hack (името прави човека), също нает от Sandro,който трябва да намери пет артефакта срещу щедра парична награда и обещанието да ги унищожи, щом ги събере. Тук е и най-голямата новост в играта - възможността за комбиниране на артефакти. Например: от трите предмета, които Sandro взема от Gem (Dead Mans boots, Vampire cowl и Amulet of Undertaker), се сформира могъщият Cloak of undead king, който заедно с 30% бонус към necromancy skill, на ниво basic вместо скелети връща в армията ви зомбита, а на ниво expert - lich-ове. Освен артефактите, пипнати са и много други елементи от играта. Добавен е още един слот в инвентара на героите - рововете на крепостите не само спират вражеските войски, но и нанасят 70 damage (къде е Памела с нейната група спасители:)), а в града на гущерите са нужни два хода, за да се пресече (лоша канализация може би:)). Подобрени са и характеристиките на част от единиците. Въпреки че съдържа всички нововъведени военни части от M&M3:AB, не можете да играете с елементалите или с техния град, но това не е болка за умиране. Второто нововъведение, особено важно за повечето геймъри, е променливата трудност. Всеки я наглася според собственото си желание и способности, и то не само в сингълплеър, но и по време на кампанията. Но да се върнем към сюжета. Докато Gem и Grag Hack се правят на археолози, ровейки из стари храмове, в столицата на елфите в местността Avlee едно събитие разтърсва всички. Убит е върховен елф, а по-лошото е, че покойникът е бивш вампир:[. Веднага разследването е възложено на кадета Gelu - току-що дипломиран член на elite forest guard. И вместо да празнува с приятели уволнението, младият елф се заема да намери убиеца, а всички следи водят към скелета в синьо. В същото време lich-а

reNEWed

артефакти

I. Angelic Alliance:
Образува се от следващите артефакти: + Helm of Heavenly Enlightenment + Celestial Necklace of Bliss + Sword of Judgment + Armor of Wonder + Sandals of the Saint + Lion's Shield of Courage. **В допълнение** към останалите бонуси, Angelic Alliance позволява на приносителя си да комбинира в армията си същества от различни градове без да разваля морала на войските, пътуващи с героя.А в началото на всяка битка изрича магията Prayer.

II. Cloak of the Undead King
Образува от: + Amulet of the Undertaker + Vampire's Cowl + Dead Man's Boots. **В добавка** към стандартните бонуси (+30% към Necromacy), Cloak of the Undead King връща в армията ви зомбита,ако имате умението Necromancy на ниво basic, призраци на ниво advanced и личове на expert (м-м-м:-))

III. Elixir of Life
Съставен е от: + Ring of Life + Vial of Life Blood + Ring of Vitality. **В допълнение** на останалите бонуси (+4р към healt за войските, придружаващи героя ви), Elixir of Life добавя +25% healt и способността да се регенерират в началото на всеки рунд (но не работи на немъртви).

IV. Armor of the Damned
Изисква следните артефакти, за да се създаде: + Skull Helmet + Blackshard of the Dead Knight + Rib Cage + Shield of the Yawning Dead. **В добавка** към стандартните бонуси, Armor of the Damned изрича в началото на всяка битка магиите:Slow, Curse, Weakness и Misfortune.

V. Statue of the legion
Образува се от: + Legs of Legion + Hips of Legion + Torso of Legion + Arms of Legion + Head of Legion. **В допълнение** към останалите бонуси, Statue of the legion добавя +50% към месечната продукция на съществата, произвеждани в града на рицарите (архангелче, 2 архангелчета-ято).

VI. Power of the Dragon Father
Съставен е от: + Crown of Dragontooth + Necklace of Dragonteeth + Dragon Wing Tabard + Red Dragon Flame Tongue + Dragon Scale Shield + Quiet Eye of the Dragon + Still Eye of the Dragon + Dragonbone Greaves + Dragon Scale Armor. **Този** артефакт добавя +6 към всички допълнителни способности (Attack, Defense, Power и Knowledge)и прави войските на героя имунни за магии на ниво 1-4.

VII. Titan's Thunder
Изисква: + Thunder Helmet + Titan's Gladius + Titan's Cuirass + Sentinel's Shield. **В добавка** към останалите бонуси, Titan's Thunder записва в магическата книга на героя ви магията Titan's Lighting Bolt, която нанася 600 точки damage и не изисква мана (доста полезно в някоя по-продължителна битка, ако сте останали без мана)

VIII. Admiral's Hat
Артефакта с може би най-малко претенции: + Sea Captain's Hat + Necklace of Ocean Guidance. **Този** предмет добавя възможността героя ви да се качва и да слиза от корабите без да губи от хода си.Страшно полезен ако играете на карта с много острови.

IX. Bow of the Sharpshooter
Трябват ви следните артефакти: + Bow of Elven Cherrywood + Bowstring of the Unicorn's Mane + Angel Feather Arrows **Същият** е като лъка Golden Bow (т.е. стрелците прикрепени към героя ви могат да стрелят през прегради и големи разстояния, без да се намаля damage-а, който нанасят с 50%), но ви заема 3 слота от инвентара.

X. Wizard's well
Състои се от: + Orb of Mana +T alisman of Mana + Charm of Mana. **В добавка** към останалите бонуси този артефакт възстановява цялата мана на героя след всеки ход.

XI. Cornucopia
Трябват ви: + Everflowing Cloak of Crystal + Everpouring Vial of Mercury + Eversmoking Ring of Sulfur + Ring of Infinite Gems. **В допълнение** към останалите бонуси Cornucopia-та генерира всеки ден по пет от всеки ресурс (mercury, cristal...)

XII. Ring of the Magi
Съставен е от: + Collar of Conjuring + Ring of Conjuring + Cape of Conjuring. **Любимият** артефакт на всички любители на Blind магията, този пръстен добавя 50 към продължителността на магиите във всяка битка.

не стои със скръстени ръце и започва къде с подкупи, къде с хладния довод на камата и отровата да подрива трона на владетеля на Dejya. Но измамените Grag Hack и Gem също не бездействат и от гонещ скоро Sandro се превръща в гонен. По-късно към друидката и варварина се присъединяват Gelu и натурализирания варварин Yog (явно е изял нещо кофти, ако се съди по физиономията му). Историята е доста дълга и завладяваща, за което допринасят сцените между мисиите и каретата с текст по време на самата игра. Тук обаче е и най-големият недостатък на играта - липсата на каквото и да е интро и доста попретупаното аутро. От графична гледна точка няма кой знае какви промени - просто са добавени няколко нови декора (planes of earth, fire, air, water, good, evil), но в редактора на карти има доста нови планинки, дървенца и разни други джаджички, които ще зарадват феновете, дразнещи се от липсата на разнообразие в предните два едитора. Сега наистина е възможно да пресъздадете терена на България в най-пълни подробности и да си симулирате нахлуването на турците например. Музиката е на същото добро ниво, но няма нищо ново. Друга новост е, че в таверните вече можете да наемате уникалните герои от кампанията (Gem, Gelu и т.н.), но само по време на самостоятелните мисии. Остава най-важният въпрос: струва ли си да я купите, след като не се предлагат нови единици и градове? Поне за мен, отговорът е да. Шестте нови кампании (петата е наистина голяяяяяама), възможността да се комбинират артефакти, която до голяма степен променя мултиплеъра, завладяващият сюжет и понижената трудност могат да заковят много от почитателите на поредицата за дълги дни пред компютрите.











Сандро

New World Computing / 3DO
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 8xCD, 380 Mb HDD
OPT.: P 300, 32 RAM, 16xCD, 380HDD
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА
Оценка 7/10

AGE of EMPIRES II the conquerors

Традицията повелява: всяка хитова игра да си има и expansion pack. Традицията повелява: той да съдържа няколко нови units, терени, евентуално нова музика и някоя и друга по-интересна кампанийка. Традицията повелява: expansion-ът да е по-добър от оригинала. Кой казва, че традициите не са това, което бяха?

Струва си! Точно половин година ни дели от появяването на бомбата, наречена AGE OF EMPIRES 2. И ето че сега, точно когато интересът към продукта на MICROSOFT започна да спада, се пръкна и логичният датадиск. Но дали той е на нивото на оригинала? Казано в прав текст, да! В CONQUERORS има доста нововъведения, които го издигат над равнището на останалите датадискове - единственото подходящо сравнение е може би BROOD WAR. Ще започна обаче с критиката, пък за хубавото ще говорим след това. Първото, на което обръщате внимание, е intro-то. Не че му има нещо. Напротив, няма нищо ново. Просто са взети кадри от оригиналната игра, сложен е гордо надписът CONQUERORS и толкоз. Никаква завръзка, нито нови елементи. И се е получило едно нищо. А за качеството на анимацията ме е срам да говоря. След като обаче героично сте издържали интрото, идва първата приятна изненада. Целият интерфейс е сменен в привлекателно синкаво, но далеч по-интересни са множеството сериозни добавки в менюто. Наред с познатия tutorial и традиционната сингълплейър-кампания, има 4 нови. Както в оригинала, те са разделени на по няколко мисии, които се откриват една след друга, така че бавно, стъпка по стъпка, да пълзите към върха. Преди всяка от тях се нагласят степените на трудност, които са съкратени на 3 (от първоначално 5). Първата кампания е за хуна Атила и похода му до Франция. Втората е с испанеца El Cid. Третата според мен е най-интересна - в нея всички мисии са разкрити от самото начало и може да се вселите в една историческа личност, с която евентуално да промените историята. В тази кампания обърнете внимание на мисията с викинга Eric the Red (Червения Ерик, основателят на първата викингска колония в Исландия); след като стъпите на брега на новите земи (или след като употребите чийт), се открива Океана с изобразен огромен дракон в средата, което направо е впечатляваща гледка. Последната и най-трудна мултикампания е за ацтекският владетел Монтесума и столицата Теночтитлан, завладяна от испанския конкистадор Кортес. Както твърдят днешните справочници и енциклопедии, той успява да разори и разграби една от най-големите империи в Мексико с мизерните си 350 войника. С тях той се изправя пред 20 000 (няма грешка) тлашкалски воина и противно на очакванията побеждава. На вас пък сега ви се пада или садистично да се насладите на предимствата на топовете и мускетите пред железните оръжия на ацтеките, или да си го отнесете яко, ако не внимавате. Новите терени са следващото нововъведение в датадиска. Най-накрая молитвите ни са чути и (алилуя) имаме заснежени местности с екстри, включващи оставени от войниците и животните следи по снега (виж COMMANDOS) и покрити с бял пух къщи и крепости, които са радост за изнервеното от зеленина око. Между другото, не знам от bug ли или просто от глад, в кампанията за викинга една освирепяла сърничка се нахвърли да пасе от стражевите кули - наблюдавах я около минута, невярвайки на очите си, и я затрих чак когато кулата взе да дими. Логично е в северните води да има лед (не знам защо ми се въртят в главата имена като Титаник и Курск, може да е от времето...), затова хич не помисляйте, че корабите ви са ледоразбивачи. По-добре предприемайте сухопътни походи (лично установих колко кофти е флотът ти от 20 дракара да се гътне буквално за секунди, след като навлезе в леда). Заедно с кампанията за Монтесума за кратко на вашия монитор ще се пресели една похвално реалистична амазонска джунгла. Променена е и фауната. Овцете вече не са толкова тъпи и щом си ги маркирате за ваши, автоматично се насочват към най-близкия Town Center. Няма как да не спомена и адски комичните пуйки, които са неописуеми - трябва просто да ги видите (и най-вече да ги чуете). Добавени са 4 нови цивилизации (маи, хуни, ацтеки и испанци). Всяка от тях е с уникалната си военна мощ. Освен това са променени и старите войски. Вече са на разположение страховит turtle ship, стрелящ war wagoon, както и ъпгрейдвани алебардисти и скаути. Заедно с ацтеките и маите идват eagle warior-те: бърза пехота с голяма издръжливост срещу конвертиране от вражески жреци. Всяка цивилизация в датадиска притежава своя уникална технология, развивана в крепостта. Пак от там могат да се купят добре познатите saboteur-и от първата част, но вече с названието petard (много гадно можете да причакате армията на приятелчето си в засада, да пуснете пет мазохистчета, а после да слушате вайкания от съседния компютър). Поумнели са и катапултите, които тук не стрелят безразборно и наистина вършат работа в мелетата. Специално внимание заслужават стрелците на маите - не са много силни, но могат да надбягат и конник (яко са ги юркали в казармата). Има и куп други дребни подробности, изразени в ъпгрейди и AI, но няма да ви развалям удоволствието да ги видите сами. Графично няма никаква промяна. Поддържаните режими са 800x600, 1024x768 и 1280x1024. Естествено, в map editor-а са добавени всички нови елементи на терена. Логично са вкарани и няколко нови музикални парчета, които внасят приятно разнообразие. В мултиплейъра също е пипнато туй-онуй. Добавена е например възможността да се играе върху реални карти (без тази на Балканския полуостров!). Самите карти са с няколко нови опции (scandinavian, winter и т.н.). Поразширен е и history-файлът, в който за по-любознателните има допълнителна информация за всяка цивилизация. Като обобщение мога да кажа само: чудесна стратегия; два пъти по-добър expansion pack; чудесен gameplay; мноооого лошо интро. А, и да не забравя: трябва ви оригинална AOE 2, инсталирана на харда.

Sandro

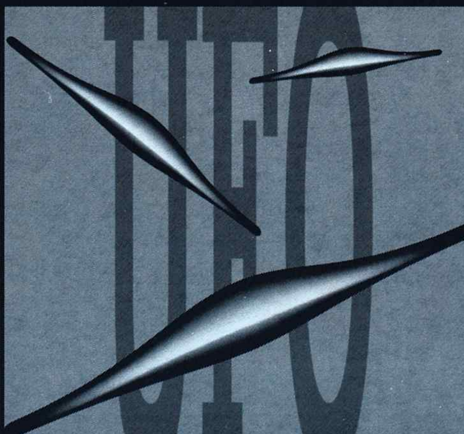


Ensemble Studios / Microsoft
MIN.: P 300, 32 Mb RAM, 8xCD, 84 Mb HDD
OPT.: P 450, 64 RAM, 180xCD, 380HDD
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 2-8
Оценка 8/10



Извънземни разумни форми на живот (само за непредубедени)

Ами ако странните разумни същества от "Междузвездни войни" не са измислени, не са плод на щура фантазия, а отражение на нещо реално съществуващо? Замисляли ли сте се всъщност колко невероятно огромен е броят на формите на живот на Земята? И всичко това върху една малка планета, част от системата на една малка звезда... А какво ли разнообразие от форми на живот съществува във Вселената (или вселените)? Затова нека сега се ограничим само с разумните форми. Можем ли да си представим например как изглеждат разумни същества от други планети? Трябва ли непременно да изглеждат като нас? Сигурно нашето въображение не е достатъчно богато, за да се справи с такава задача. Ето защо на помощ ни идва Нанси, една от най-известните американски контактьорки, на която чрез хипноза са били показани представители на някои от основните групи извънземни разумни същества. Съществата са представени и описани от Нанси по начин, отговарящ на нейните възприятия и асоциации. Най-важното, което трябва да се отбележи, се отнася до размера (големината) на разумните същества. Независимо от това, че интелигентните форми на живот във Вселената се намират на най-различни етапи от своята еволюция, техният размер е сьизмерим, т.е. приблизително еднакъв. Това има своето логично обяснение - при неизбежни срещи между две форми на разумен живот заплахата за единия или другия вид се свежда до минимум, и едните няма набързо да унищожат другите. С други думи, каквито и да са разумните същества, дали приличат на риба, насекомо, октопод, змия, гущер или хуманоид, големината им е приблизително една и съща. Външният вид и формата обаче варират в невероятни граници, защото зависят от условията, в които еволюира съответната разумна форма. Например на планети с голяма маса, където гравитацията е доста силна, съществата трябва да имат здрава костна система и мускулатура, която да им позволява свободно придвижване при голяма сила на привличане. Еволюцията и типа планета, която обитава дадена разумна форма на живот, определят до известна степен и възможността на тези същества да пътуват и работят. Освен очевидните разлики по отношение на поносимостта към различни дози радиация или необходимостта от въздух за дишане или вода, съществува и толеранс към гравитацията. По-развитите форми на разумен живот могат да се приспособяват към различни гравитационни сили. И така, какви същества е видяла Нанси при този хипнотичен сеанс (необходимо ли е да казвам, че е била хипнотизирана от извънземни?). **[= ЧОВЕКЪТ-ГРЪЦКИ БОГ =]->** Той е от групата на хуманоидите и в сравнение с него Арнолд Шварценегер би изглеждал като хилав тийнейджър. Тези същества са посещавали многократно Земята, живели са сред хората и са контактували с много от тях. Ненапразно древните са ги обожествили (нали помните гръцката митология с многобройните й безсмъртни богове и богини, които странно защо имат същото битие, както и смъртните, и дори са се чифтосвали със смъртни). **[= Първо отклонение =]->** Към групата на извънземните, които много приличат на нас, се отнасят разумните същества от съзвездията Плеяди, Орион, от системата на Сириус. Всички те са на доста по-високо ниво на развитие, в други по-високи измерения. Те не само са посещавали Земята, но и са участвали активно в различни етапи от нейната еволюция. В момента обаче на Земята НЯМА извънземни посетители, които приличат на хората, т.е. имат напълно човешки вид и са се смесили с нас. Дори и на пръв поглед тези извънземни да приличат много на хората, има различия, които могат веднага да бъдат усетени във всекидневието. Например хранителните навици. Те ще са изключително капризни по отношение на видовете храни, както и към количеството на храната. Друг пример - излагането на слънчеви лъчи. Съществата, които идват от системи с по-слаби слънца, не само ще получат изгаряния, но и ще развият симптоми на радиационно отравяне. <Например Men in black (Мъжете в черно), но за тях - в следващия брой на MG.> **[= ЧОВЕКЪТ-ПИЛЕ =]->** Той също принадлежи към групата на хуманоидите. Наглед прилича на прясно оскубано пиле, но при по-внимателно вглеждане на краката му се виждат пръсти. Пръсти има и на края на криловидните си ръце. Ужасно приказлив и комуникативен. **[= ЧОВЕКЪТ-ДЖУДЖЕ =]->** И той е от групата на човекоподобните. Висок е около 30см, с кръгла глава и къси крайници. Когато говори, гледа надолу и изглежда много срамежлив. **[= ЧОВЕКЪТ-КРАСТАВА ЖАБА =]->** Хуманоид с височина около 1,20 м. Носи облекло. Кожата му е покрита с големи гърбати плочки, като черупка на костенурка, но много по-гъвкави. Видът му е такъв, защото обитава суха скалиста планета. **[= ЧОВЕКЪТ-МЕТЛА =]->** Много висок и мършав извънземен. С малка тънка глава. Отговорен. Чувствителен към дискомфортите в околната среда. **[= МАЛКИЯТ ЗЕЛЕН ЧОВЕК =]->** Отново човекоподобно. Високо е около метър. С едро кръгло зелено лице и тънко тяло. Има малки кръгли ръце с разперени пръсти. Носи облекло. (Не казвайте, че не сте чували за малки зелени човечета?!). Всъщност някои извънземни получават хранителни вещества, когато са изложени на слънчева светлина - подобно на хлорофила в растенията. Така се синтезират захари от хранителни суровини като минерали и вода, откъдето идва и зеленият цвят. **[= ЧОВЕКЪТ-НЕДОНОСЧЕ =]->** Нисък хуманоид. Изглежда така, като че ли няма шия, китки, глезени. Носи облекло с висока яка. Има права черна коса. Притежава невероятната способност да удължава крайниците си почти двойно, а също и шията. Извънземен от трето измерение, подобно на нас. **[= БЛАТНИЯТ ДУХ =]->** Това същество не е от групата на хуманоидите. Изглежда като зелено, на цвят земноводно. Един мирен и кротък гигант - и във водата, и на сушата. **[= ЧОВЕКЪТ-ОКТОПОД =]->** Външно изглежда точно като октопод - с всичките му пипала и други телесни характеристика. Шоколадово-кафяв отвън, с по-светло кафяв цвят на пипалата от долната им страна. Крайно комуникативен. Обитава планета с малко суша и много ветрове. Притежава специално розово пипало, подобно на червей, което му служи като ръка. **[= ЧОВЕКЪТ-БОБОВО ЗЪРНО =]->** Интелигентно същество. Прилича на кръгло зелено бобово зърно, с две очи и една устна. Без кости. Обитава гореща зелена планета, подобна на джунгла. Храни се с нещо като насекоми. Доста неприятно на пръв поглед. **[= ЧОВЕКЪТ-ХЛЕБАРКА =]->** Само изглежда като хлебарка, а иначе обитава водни басейни, в които плува с лицето надолу. Гърбът му е гладък и закръглен сякаш е шкембе. На цвят е сив и няма признаци за крила. Може да стои изправен на задните си крака, има няколко чифта крака/ръце, които завършват с нещо като пръсти. На главата си има няколко чифта очи. Не е комуникативен. **[= ЧОВЕКЪТ-БОГОМОЛКА =]->** Интелигентна форма на живот, която прилича на насекомо (богомолка) с тъмен цвят. Външният вид обаче заблуждава - няма никакво биологично сходство с подобните твари на Земята. Тези извънземни всъщност са хуманоиди от типа бозайници. Имат забележителни телепатични способности, едни от най-силно развитите във Вселената. Посещавали са и продължават да посещават Земята. **[= ЧОВЕКЪТ-АМЕБА =]->** Светлозелено същество, без определена форма. Притежава способността буквално да "разлива" части от себе си по повърхностите, върху които се намира. Обитава сурова скалиста планета, където животът е възможен само в пещери и процепи в скалите. **[= ЧОВЕКЪТ-ВАМПИР =]->** Същество, високо около 1,30 м, с набити малки крачета и ръце и сива косната кожа. Има два дълги, сиви бивни зъба, които стърчат на около 10 см от лицето му. Тези зъби му служат, за да се храни с телесните сокове на трупове, нещо подобно на нашите лешояди. Недружелюбен. **[= ЧОВЕКЪТ-ДИНОЗАВЪР =]->** Той изглежда като малък тиранозавър, но не е по-висок от един едър човек. Тъмнозелен, с гребен по шията и с много зъби в устата. Може да стои изправен, като се опира на опашката си за равновесие. На края на опашката има жълти пипалца, които сякаш са пълни с течност и изглеждат пухкави. Много властно същество. **[= Второ отклонение =]->** Има много групи извънземни, които по външен вид могат да бъдат отнесени към групата на влечугите. Това са студенокръвни същества, със силно развити телепатични способности. В близост до Земята (има се предвид космическа близост) работят доста извънземни от типа влечуги. Някои от тях са хуманоидни форми, т.е. имат ръце с пръсти, и крака с пръсти, очите им са разположени отпред, а не отстрани на лицето, и имат изправена стойка на два крака. Други изглеждат като змии или гущери, но те избягват контактите със земни хора поради външния си вид, който определено не предразполага към общуване; дори напротив - плаши хората. **[= Акорд за равносметка =]->** Разбира се, освен тези основни групи разумни същества съществуват и бог знае още колко други. Месоядни, вегетарианци или просто приемащи хранителни вещества през кожата. Със или без зъби. С очи (едно, две, повече) или без очи. Със суха и твърда кожа или с мека, влажна и мазна. С вътрешна/външна скелетна система или въобще без кости. Хранещи се като растения или напълно независими от храната. Дишащи или приемащи въздух и вода през кожата. Покрити с пера, кожа или козина. И т.н. и т.н. Кой може да каже докъде се простират разумните форми на живот. Ние просто трябва полека-лека да се подготвяме психично за това. Може и да е спорно, но Земята е посещавана и се посещава от най-различни извънземни - някои по-добронамерени, други не чак толкова, от по-развити от нас и от по-близки до нашето еволюционно ниво. Тук е моментът да обясня на онези, които са на принципа "око да види, ръка да пипне", и ще запитат какви ги приказвам. Не, не съм контактувал с извънземни, не съм ги виждал и не съм ги пипал. Това обаче не пречи ДА ВЯРВАМ, че съществуват. Апропо, ние ИМАМЕ ли необходимите сетива и потенциала да контактуваме с извънземни? И нещо още по-важно: а ЗАСЛУЖИЛИ ЛИ СМЕ те да контактуват с нас?





VooDoo Man

DISNEY'S DINOSAUR

Големи влечуги на големия екран

Ето че и ДИСНИ пръснаха куп пари за пълнометражен филм за епохата на динозаврите! До края на годината се очаква да излезе и игра по историята във филма. Един динозавър игуанодон (огромен гущер от сорта на игуаните) е отгледан от лемури. Когато обиталището на тези полумаймуни е разрушено, те се присъединяват към мигриращи динозаври, които непрекъснато са заплашвани от водача на хищните карнозаври. Дигиталната епопея на ДИСНИ е завладяващ спектакъл за свят, който изглежда съвсем като жив. Е, май динозаврите имат повечко човешки качества от предопределеното, но това никак не е голяма беда. Оригиналният трейлър (реклама със сцени от следващи филм) за компютърно анимирания "Динозавър" на ДИСНИ представяваше смесица от фантазия и реалност, обещаваща едно от най-добрите екранни представяния на праисторическите чудовища на Земята. Следващата реклама вече казваше, че динозаврите говорят и че този филм не е чак толкова различен от познатия дисниевски анимационен модел. Разбира се, никой не бива да обвинява ДИСНИ за подобен предсказуем прагматичен подход - в крайна сметка хората искат да привлекат възможно най-широка публика и, разбира се, поне да си върнат 200-та милиона долара, похарчени за тази продукция. Началните сцени са поразяващи, нещо като документален филм за изчезнали същества. Виждаме поле, пълно с игуанодони (5-тонни динозаври) и техните обиталища. Кожата им, движенията им, пуфтящите им ноздри - всичко изглежда толкова реално, сякаш не е плод на компютърна графика. Когато враждебният карнозавър атакува нашата мирна група динозаври, борбата е наистина правдоподобна и страшна. Сложните текстури и цветове, съчетани с ужасяващи звуци, правят филма изумително реалистичен. След което обаче... животните започват да говорят. Историята се фокусира върху Аладар, игуанодона, отгледан от лемурите в Периода на Креда. В семейството му влиза единствено малкият Зини, който е "примитивен сред приматите". Изгонени от дома си, те се присъединяват към скитащото стадо от различни видове динозаври, водено от Крон. Аладар хвърля око на Неера, сестрата на Крон. Тя от своя страна му съчувства и харесва чувството му за хумор. Аладар се сприятелява също и с едно интересно трио динозаври - стирозавърва Еема, брахиозавъра Бейлен и палавия като кученце анкилизавър Ърл. Междувременно тяхното пътуване се следи непрекъснато от злобни велосираптори и от двойка хищни карнозаври. Ако филмът Dinosaur беше поразчупил каноните на анимацията, сигурно щеше да е страхотно предизвикателство в развлекателната индустрия. Но както във всички анимации на ДИСНИ, и тук сред героите задължително има сираче, комични приятели и забавни злодеи. Слава богу, поне няма пеене! Като цяло сюжетът е тривиален. Вместо да е предизвикателство за публиката, била тя от деца или от възрастни, историята си е все същият опростен описателен разказ, както в Lion King, макар че героите са навлечени в одеждите на динозаври. Както и във филма на Universal "Land Before Time" (1988), в който също се разказва за динозаври, пътуването към легендарната долина и преследването от тиранозаврите звучи познато, ако и да е преразказано малко по-различно. Във филма на Universal поне има повече мъжество, повече пожертвувателност, приятелство, лоялност. Затова пък в "Динозавър" се срещат страховити моменти, като например метеоритен дъжд и атаки на хищници - особено последните гарантирано ще привлекат вниманието на по-младите, за да разберат и те какво значи клане. Актьорите, които стоят зад екранната магия, използват дигитално усилен жив фон в комбинация с динозаврите, които са изцяло дигитални. Не е възможно да различиш къде свършва реалния свят и къде започва дигиталния, понеже триизмерната компютърна графика е направена и използвана професионално. За разлика от "Джурасик парк", където присъствието на динозаврите е ограничено, новата технология на "Динозавър" поставя фокуса върху самите динозаври. Казано накратко: това, което ДИСНИ са направили в "Динозавър" в дигиталната област, е същото, което предложиха с Lion King в областта на анимационния мюзикъл. Обещаващ филм, чиято премиера в България се очаква наскоро.

Voodoo Man





ИГРИТЕ &



Оживял легендарен комикс

Феновете чакаха две десетилетия да се появи "X-Men"! Две десетилетия, за да получат най-накрая шанса да видят героите-мутанти на Марвел на филмовия екран. Режисьор е Брайън Сингър, а неговият спектакъл от мутанти струва $75 милиона долара. Филмът излезе по екраните на Америка на 14 юли и е нещо повече от завладяващ приключенски спектакъл - той е сбъдната мечта на феновете. **"X-Men"** е палав екшън с много заряд и комичност, който побира събития, случили се в продължение на 40 години, в рамките на 1 час и 45 минути. Още през първия половин час сценаристът на филма Дейвид Хейтър (David Hayter - заклет доживотен фен на X-Men) ви запознава с произхода и мотивировката на Магнитоу и Роуг (Rogue - състезателен кон), представя ви Улвърин (Wolverine - росомах), грабва ви с една битка между Лоугън (Logan) и Сейбъртууд (Sabretooth - саблезъб тигър), и за учудване на всички успява да ви даде напълно подробно обяснение на благородната мечта на Професор "X" - Чарлз Ксавие (Charles Xavier): мир между мутантите и човечеството. Като за човек, който пише сценарий за пръв път, Хейтър се е справил добре и е уловил чудесно същността на X-Men. Историята започва в концентрационен лагер в Полша по време на Втората световна война, където ставаме свидетели на важно събитие от X-историята - "раждането" на отвратителния противен Магнитоу (Magneto). Сцената, която майсторски улавя появата на невероятните способности на Майстора на магнетизма (Master of Magnetism), дава тон на останалата част от филма. Тази сцена подсказва на зрителите какво ще става по-нататък и какви конфликти ще се случат. Конфликтите, естествено, не закъсняват. И са ужасни. Всъщност Магнитоу е еврейско момче, отделено от своите родители, което плаща цената на това да бъдеш разли-



чен от останалите. Прескачаме в близкото бъдеще и там попадаме на младо момиче (в ролята Ана Пейгин), също мутант, владеещо способността да изсмуква жизнената сила от другите - техните спомени, дарби, всичко. Момичето се среща с Улвърин (Хю Джакман), полудив човек, който е способен да лекува всякакви поражения. Те не осъзнават, че са мутанти, знаят само, че са различни от останалите. X-Men ги намират и ги вземат с тях. Доста време преди това X-Men са премерили сили срещу Братството на дяволските мутанти. На практика двете страни са просто пионки в борбата между Ксавие и Магнитоу. Ксавие вярва, че мутанти и хора могат да живеят заедно. Магнитоу пък иска мутантите да заемат свое собствено място в историята - като Хомо Сапиенс, наследил неандерталците. И все пак, какви същества са тези мутанти? Някакъв вид по-различен от хората? Следващата стъпка в еволюцията? Трябва ли да се страхуваме от тях? Професор Ксавие (Патрик Стюарт) създава екип от талантливи мутанти и прави училище за тях, така че едновременно да ги защити от омразния външен свят и да тренира и усъвършенства техните свръхестествени способности. Екипът се състои от Циклопа (Джеймс Марсдън), който изпуска мълнии от очите си, от Джийн Грей (Фамке Янсен), който има телепатични и телекинетични способности, и от Сторм (Хал Бери), който може да контролира климата. Но какво означава един суперекип, ако няма злодеи? Магнитоу (Ян МакКельн), мутантът, който владее силата на магнетизма и металите, е привлякъл някого и другиго към "Братството на дяволските мутанти": Мистик (Ребека Ромин-Стамос) - приема всякакви форми, но найобича да е почти гола и цялата в син цвят; Сейбъртууд (Тайлър Мейн), чиято желязна сила те кара потръпваш; и Тоуд (Рей Парк) - отвратително джудже. Зрителите със сигурност ще бъдат погълнати от бедственото положение на мутанта Улвърин (изигран превъзходно от австралиеца Хю Джакман), борещ се да оцелее в свят, който мрази неговия вид. Лоугън е обикновеният герой, човекът от улицата, който не знае нищо за X-Men. Начинът, по който той се настройва и възприема идеята за свят с мутанти, кара и публиката да приеме нещата заедно с него. Това приемане, усещането, че виждаш какво става, че си свидетел на нещата, усилва въздействието на всички други елементи във филма и добавя повече доверие към многото невероятни специални ефекти. Ти ЩЕ повярваш, че мутантите съществуват. Ноктите на Улвърин изглеждат абсолютно феноменални и нито веднъж няма да се усъмниш в реалността им (а всички вие - фенове на комикси - при кикота му, мравки ще ви полазят по гърба). Способностите на Сторм, който ги демонстрира под формата на всичко възможно, от мълнии до превръщане на ветровете във вихри, са най-впечатляващата атракция от страна на героите. А сцените с промяната на формата на Мистик (Mystique) са направо супер. Оптичните лъчи на Циклопа са направени добре. Начинът, по който Роуг поглъща енергия (вените, пулсиращи под кожата), си е направо новаторски, а езикът на Тоуд те кара да настръхнеш от страх следващия път, когато чуеш за френска целувка. Магнетичните способности на Магнитоу са страхопочитателни - той наистина знае как да го прави. Професор Х демонстрира някои изненадващи умения, използвайки своята мисловна магия, за да завладява умовете на хората и да ги превръща в кукли-мутанти. Разбира се, във филма има два-три неприятни момента (забележете примерно този в края на кулминационната битка на Сторм (Storm) с Тоуд (Toad - крастава жаба). Хейтър обаче се е постарал за замаже достатъчно добре пропуските си, като е включил много весели, шумни и дори саркастични моменти при Лоугън. Така или иначе "X-Men" е много забавен филм, макар че никак не е просто да пренесеш комичните екшън-герои от хартията в реалния живот. Върху хартията в четири цвята всичко е О.К. Обаче като пуснеш героите на сребристия екран, виждаш, че те изглеждат... глупаво. Тук създателите са се постарали да ги направят така, че да не приличат на клоуни. Твърдите фенове на комикса може да се подразнят на моменти от свободата, с която създателите на филма са разместили хронологично някои неща. Но и да признаят, че повечето сцени са пренесени майсторски от хартията на екрана. А актьорите довършват работата. Стюарт и МакКельн сякаш са играчи на шах - така умело балансират съдбата на човечеството. На Джакман, в ролята на Улвърин, е отредено централно място през по-голямата част от филма и той наистина го заслужава. Енергичният Рей Парк също е едно удоволствие. Нали помните: това е Дарт Мол от Епизод 1 на Междузвездни войни, единственият скъпоценен камък там. Не се оставяйте обаче хуморът да ви заблуди. "X-Men" е много по-адски от "Умирай трудно". И включва в себе си всичките така наречени deeper elements (по-дълбоки елементи): борбата за равенство, битката срещу предубежденията, неудържимата необходимост да принадлежиш към нещо. Е, има двe-три пренапомпани сцени, които понамаляват доверието към екранния реализъм (особено тази на върха на Статуята на Свободата), но три от сто не



е чак толкова зле. Всъщност никак не е зле! Между другото, ама съвсем между другото, режисьорът Сингър явно се е отнесъл доста сериозно към "X-Men", скривайки в резерв някои много хубави нещица за ненаситния читател на комикси - малки, изненадващи, вкусни мръвчици. Повечето от тези нещица са свързани с Улвърин. Той казва поне веднъж "bub", пуска метален детектор (той има скелет от нечуплив метал) и започва да обсъжда как се чувстваш като вадиш ноктите изпод кожата си. Освен това феновете трябва да се подготвят да видят как ходи Професор Х, да надникнат по-отблизо в проекта Weapon X и да отрият млади мутанти като Джубили (Jubilee), Пайро (Pyro) и Айсмен (Iceman). Мутантите не са единствените, които правят камео.Създателят на X-Men Стан Лий (Stan "The Man" Lee)се появява във филма на един щанд за хот-дог на брега, а заедно с него и асистента му Джак Кирби. Искате ли още? О'кей, изпълнителният продуцент на филма също се появява във филма и взима ботуша на Тоуд пред Статуята на Свободата. А пък любимият Бийст (или поне актьорът, който озвучава този герой в анимационния филм) е шофьорът, който кара Роуг. Феновете сигурно трябва да гледат филма по няколко пъти, за да открият всичките скрити намигвания, но те положително няма да имат нищо против. В крайна сметка получават онова, което искат. Желанието е изпълнено. Те имат "X-Men".

ФИЛМИТЕ





Voodoo Man







Chapter 1 - Amazon Skills and Strategies

Със своите умения в боравенето с лъка, арбалета и двата вида копия, тя е чудесен боец и мощта и се крие в специализиране на уменията, свързани с тях. Важно е още в началото да се избере - копие или лък, и в зависимост от това да се напредва в дървото на уменията. Опитът едновременно да се развиват и двете намалява значително общата мощ на героинята. **Подобно** на Паладина, Амазонката разчита главно на оръжията си по време на бой, за разлика от Магьосницата, която си помага стабилно с магии, и Некромансерът, който действа предимно с привиканите мъртви противници. По тази причина силата (за да можете да носите добра броня) и сръчността (за увеличаване на шанса при удар и степента на защита) са от изключителна важност, без значение дали ще предпочетете копието или лъка. За ориентир може да използвате правилото, че от всеки новополучени пет точки, две е добре да отидат на сила, две на сръчност и една на жизненост или енергия. След десето ниво обаче не би било зле ако отделяте повече точки на енергия, тъй като ще имате достъп до по-усъвършенствани умения. Ако сте хвърлили око на стабилна ризница, докарайте силата до към 70 и след това се съсредоточете върху жизнеността и енергията. **Изборът** на уменията за лък и арбалет определя игра изключително с тези далекобойни оръжия. Магическата стрела е полезна и ефективна по време на цялата игра, не само в ранните етапи, и колкото повече точки и' се добавят, толкова по-малко мана ще струва използването и'. При тринадесетата стрелата вече не ни струва нищо, но и при седмо ъпгрейдване е достатъчно евтина. Студената и огнената стрели също са доста удобни и е добре да се прилагат съответно при уникални противници с обратните способности. Тъй като е трудно да се развиват и двата елемента едновременно, просто се съсредоточете върху единия, а за да си наваксате с другия, събирайте подходящите скъпоценни камъни. **Критичният** удар (critical strike) е важно пасивно умение, без значение по кой от двата начина играете. Функцията му е да увеличава шанса за двойно по-голямо поражение при удар, дръжи се добре при шест точки. Друга пасивна способност е вътрешното око (inner sight), което засветява близкостоящите противници и намалява защитата им. **Пронизването** (pierce) е впечатляваща способност, достъпна чак на 30 ниво, дава възможност за преминаване на оръжието през повече от един враг. **В** началото на играта е ефективна употребата на огнена и магическа стрела заедно с вътрешното око, по-късно са актуални отново магическата стрела, но плюс още ледена и огнена, а към края може да се ориентирате към пронизването и penetrate (пасивно умение, увеличаващо степента на атака). **И** не забравяйте, че тъй като играете с лък, не можете да си позволите да се юрнете насред тълпа противници, а по-скоро ще ви се налага да нанасяте точни по възможност удари, а после да си плюете на петите и така да се опитате да поразредите народа. **Усъвършенстването** на копието например дава път към пълноценното използване на оръжия за хвърляне и меле едновременно. Ако предпочитате копията, ще се пердашите с врага и отблизо, и от по-далечко. Внезапният удар (jab - на практика се явява последователност от бързи удари) заедно с критичният удар са непобедима комбинация. Jab-а е необходимо да се напомпа поне до 6, critical strike-а също някъде дотам. Уменията, свързани с мятането на копията, подчертават боравенето с отрова и светкавица, като последната представлява може би най-мощния елемент, така че е добре да се поразвие с повече точки от отровата. **В** началото може да се уповавате на някоя и друга магическа стрела, jab-а разбира се, още inner sight и critical strike. Към средата някъде може да позамените jab-а с различни "светкавични" атаки и дори малко отровка, като обаче не спирате да развивате първоначално изброените способности, защото в края пак ще ви потрябват. Гледайте да се докопате някак до мощната Lightning fury (30 ниво).



Amazon Skills

Javelin and Spear Skills



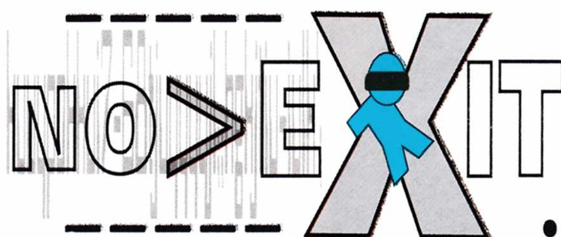
Jab - няколко светкавично бързи удара с двата вида копия (javelin и spear). **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Power Strike** - добавя поражение от светкавица при удар с копията. **Предпоставки**: {6 ниво, Jab, Мишка: ляв или десен бутон}; **Poison Javelin** - отровна диря след копието **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Impale** - увеличава поражението от оръжието за сметка на живота му. **Предпоставки**: {12 ниво, Jab, Мишка: ляв или десен бутон}; **Lightning Bolt** - превръща хвърленото копие в мълния. **Предпоставки**: {12 ниво, Poison javelin, Мишка: ляв или десен бутон}; **Charged Strike** - добавя поражение от светкавица и при двете копия и изпуска кълба мълнии при удар. **Предпоставки**: {18 ниво, Power strike, lightning bolt, Мишка: ляв или десен бутон}; **Plague Javelin** - хвърленото копие изпуска облаци отрова при удар. **Предпоставки**: {18 ниво, Lightning bolt, Мишка: ляв или десен бутон}; **Fend** - скоростна атака за многобройни близки цели. **Предпоставки**: {24 ниво, Impale, Мишка: ляв или десен бутон}; **Lightning Strike** - добавя поражение от светкавица при удар с копията и при сблъсък отприщва поредица от светкавици. **Предпоставки**: {30 ниво, Charged strike, Мишка: ляв или десен бутон}; **Lightning Fury** - превръща хвърленото копие в мощна мълния, която се разпръсква при удар. **Предпоставки**: {30 ниво, Plague javelin, Мишка: ляв или десен бутон};

Bow and Crossbow Skills

Magic Arrow - магическа стрела или мълния, нанася по-големшки поражения. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Fire Arrow** - добавя огън към поражението от стрелите (важи и за лък и за арбалет). **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Cold Arrow** - всички стрели нанасят cold damage и имат забавящ противника ефект, но поражението се намалява точно на половина в сравнение с нормалното за стрелите. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Multiple Shot** - разцепва една стрела в повече такива. **Предпоставки**: {6 ниво, Magic arrow, Мишка: ляв или десен бутон}; **Exploding Arrow** - експлодираща при удар стрела, наранява всички близкостоящи врагове. **Предпоставки**: {12 ниво, Fire arrow, multiple shot, Мишка: ляв или десен бутон}; **Ice Arrow** - стрелите замразяват враговете. **Предпоставки**: {18 ниво, Cold arrow, Мишка: ляв или десен бутон}; **Guided Arrow** - издирва си цел сама. **Предпоставки**: {18 ниво, Cold arrow, multiple shot, Мишка: ляв или десен бутон}; **Strafe** - разделя стрелата на няколко, който вземат на мушка повечко близки врагове. **Предпоставки**: {24 ниво, Guided arrow, Мишка: ляв или десен бутон}; **Immolation Arrow** - добавя страшни пироефекти към стрелите при сблъсък. **Предпоставки**: {24 ниво, Exploding arrow, Мишка: ляв или десен бутон}; **Freezing Arrow** - замразява цели групи врагове. **Предпоставки**: {30 ниво, Ice arrow, Мишка: ляв или десен бутон};

Passive and Magic Skills

Inner Sight - засветява близки врагове и ги прави по-добра мишена. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Critical Strike** - шанс за двойно поражение при атака. **Предпоставки**: {1 ниво. Мишка: пасивна}; **Dodge** - шанс за измъкване от меле. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: пасивна}; **Slow Missiles** - засветява близкостоящите врагове и забавя далекобойните им атаки. **Предпоставки**: {12 ниво, Inner sight, Мишка: десен бу-



тон}; **Avoid** - шанс за избягване на противникова атака по въздуха. **Предпоставки**: {12 ниво, Dodge, Мишка: десен бутон}; **Penetrate** - увеличава степента на атака на всички далекобойни оръжия. **Предпоставки**: {18 ниво, Critical strike, Мишка: пасивна}; **Decoy** - създава копие на героинята, което привлича атаките на противника. **Предпоставки**:{ 24 ниво, Slow missiles, Мишка: десен бутон}; **Evade** - шанс за избягване на противникова атака или измъкване от меле при ходене/тичане. **Предпоставки**: {24 ниво, Avoid, Мишка: пасивна}; **Valkyrie** - извиква мощна Валкирия на помощ. **Предпоставки**: {30 ниво, Decoy, evade, Мишка: десен бутон}; **Pierce** - пронизва враговете и преминава към следващите. **Предпоставки**: {30 ниво, Penetrate, Мишка: пасивна};

Chapter 2 - Barbarian Skills and Strategies

Ако си падате по здравите мелета, нямате друга алтернатива освен якия Варварин. Той е майстор на оръжията за близък бой и на допълнителни страховити бойни похвати като bash, double swing, leap attack и whirlwind. Само с него ще можете да носите най-добрите брони и да използвате най-добрите оръжия в играта. Както трябва и да се очаква, най-важната му характеристика е силата. От всеки 5 новополучени точки, поне 2 трябва да отидат при нея, за да достигнете бързо прилична стойност от сорта на 60. Сръчността е изключително необходима за умелото боравене с оръжията. Жизнеността и енергията не играят особена роля, особено ако развиете умението за изнамиране на бутилчици живот от телата на неприятелите (заслужава до 5-6 точки, тогава шансът за намиране става 50%). В началото на играта сложете все пак някоя и друга точка на тези два атрибута, защото особено енергия ще ви трябва за мощните умения от по-високите нива. Винаги имайте едно на ум, че адски полезно може да ви бъде всяко оръжие, което краде мана от врага. Точно поради тази причина в ръцета на Варварина тотално смъртоносна комбинация е инкрустирано с черепи оръжие и торнадото whirlwind. Героят може да се специализира в 6 основни типа оръжия - меч, брадва, боздуган, копие, средства за хвърляне, алебарда. Успех ще имате по който и път да тръгнете, но трябва да се съсредоточите върху две или три от всичките. Неприятното в цялата работа е, че това трябва да решите в ранните етапи, където не може да подозирате какви оръжия ще си намерите по-нататък. Разбира се, може да се презастраховате и да сложите по една точка на всяко. Отначало ефективни са мечове и брадви, по-късно алебардите си казват тежката дума, а боздуганите нанасят 150% поражения на немъртвите. Ако случайно се колебаете между магическо и инкрустирано с камъни оръжие, изберете второто, най-малкото защото то ще ви излезе по-евтино за поправяне (сериозен проблем за агресивния варварин). Отблъскващите назад врага оръжия в началото изглеждат полезни, но понататък може да се окаже че само ненужно проточват битката, и ако насреща имаме крадяща живот гадинка, проблемът става сериозен. Интересен е фактът, че можете да използвате едновременно два two-handed меча - по един във всяка ръка, за съжаление при брадвите номерът не се получава. Изключително разнообразните бойни викове на Варварина включват интересни хрумвания, но реално получават сравнително добро приложение само в мултиплеърна игра, където дават известни предимства на него и съюзниците, но при самостоятелна игра скъпоценните точки е по-добре да отидат при по-офензивни умения. Leap и leap attack са задължителни, не само защото са предпоставка за всемогъщия whirlwind, но и сами по себе си са доста ефективни - и за внезапно нападение, и като защита, а също и в мултиплеър срещу другите играчи. В началото на играта при уменията може да избирате и да прилагате едновременно bash, find potion и



howl, към средата първично и вторично действие е добре да станат double swing и leap, а със shout си подобрявате защитата. По късно може да редувате double swing и leap attack, а докопате ли се до 30 ниво, пускате whirlwind и заедно с leap attack и double swing направо ги размазвате. За борба със самия Диабло са приложими whirlwind за нападение и leap за измъкване от магическите му атаки.

Barbarian Skills

War Cries: **Howl** - страховит рев, обръща врага в бяг. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Find Potion** - претърсва труповете за елексирчета. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: десен бутон}; **Taunt** - разярява врага и го кара да атакува заслепен от бяс. **Предпоставки**: {6 ниво, Howl, Мишка: десен бутон}; **Shout** - предупреждава за надвиснала опасност и подобрява защитата (на съюзниците също). **Предпоставки**: {6 ниво, Howl, Мишка: десен бутон}; **Find Item** - претърсва труповете за скрити съкровища. **Предпоставки**: {12 ниво, Find potion, Мишка: десен бутон}; **Battle Cry** - друг вцепеняващ вик, намалява защитата и степента на атака на врага. **Предпоставки**: {18 ниво, Taunt, Мишка: десен бутон}; **Battle Orders** - увеличава максималните мана, живот и издръжливост на героя и неговите съюзници. **Предпоставки**: {24 ниво, Shout, Мишка: десен бутон}; **Grim Ward** - превръща труп в страховит тотем, които плаши противника. **Предпоставки**: {24 ниво, Find item, Мишка: десен бутон}; **War Cry** - наранява и зашеметява всички близкостоящи гадини. **Предпоставки**: {30 ниво, Battle cry, battle orders, Мишка: десен бутон}; **Battle Command** - увеличава нивото на уменията на съюзниците. **Предпоставки**: {30 ниво, Battle orders, Мишка: десен бутон};

Combat Masteries

Sword Mastery - усъвършенства боравенето с меча. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: пасивна}; **Axe Mastery** - усъвършенства боравенето с брадвата. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: пасивна}; **Mace Mastery** - усъвършенства боравенето с боздугана. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: пасивна}; **Pole Arm Mastery** - усъвършенства боравенето с алебардата. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: пасивна}; **Throwing Mastery** - усъвършенства боравенето с оръжията за мятане. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: пасивна}; **Spear Mastery** - усъвършенства боравенето с копието. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: пасивна}; **Increased Stamina** - увеличава издръжливостта. **Предпоставки**: {12 ниво, Мишка: пасивна}; **Iron Skin** - увеличава степента на защита. **Предпоставки**: {18 ниво, Мишка: пасивна}; **Increased Speed** - повишава скоростта на ходене и тичане. **Предпоставки**: {24 ниво, Increased stamina, Мишка: пасивна}; **Natural Resistances** - нарастват устойчивостите на отрова и елементите - огън, лед и светкавица. **Предпоставки**: {30 ниво, Iron skin, Мишка: пасивна};

Combat Skills

Bash - впечатляващ с мощта си удар. **Предпоставки**: {1 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Leap** - скок в/извън опасност. **Предпоставки**: {6 ниво, Мишка: ляв или десен бутон}; **Double Swing** - с двете оръжия атакува две цели едновременно или в краен случай една цел два пъти. **Предпоставки**: {6 ниво, Bash, Мишка: ляв или десен бутон}; **Stun** - зашеметява врага и увеличава шанса за удар. **Предпоставки**: {6 ниво, Bash, Мишка: ляв или десен бутон}; **Double Throw** - мята едновременно две оръжия за хвърляне. **Предпоставки**: {12 ниво, Double swing, Мишка: ляв или десен бутон}; **Leap**



Attack - скача върху противника и буквално го премазва. **Предпоставки**: {18 ниво, Leap, Мишка: ляв или десен бутон}; **Concentrate** - непрекъсваема атака с отлични показатели. **Предпоставки**: {18 ниво, Stun, Мишка: ляв или десен бутон}; **Frenzy** - всеки успешен удар увеличава общата скорост. **Предпоставки**: {24 ниво, Double throw, Мишка: ляв или десен бутон}; **Whirlwind** - абсолютно смъртоносно торнадо. **Предпоставки**: {30 ниво, Leap attack, concentrate, Мишка: ляв или десен бутон}; **Berserk** - мощна, но безразсъдна атака, която увеличава пораженията, но намалява степента на защита. **Предпоставки**: {30 ниво, Concentrate, Мишка: ляв или десен бутон};

CALI

<<< следва >>>

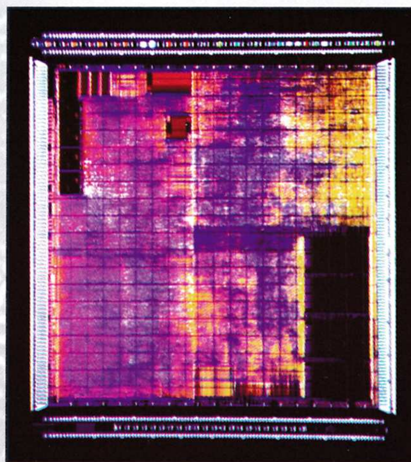
ASUS AGP-V7100
GPU NVIDIA GEFORCE2 MX

Още през пролетта на тази година, когато фирмата NVIDIA много внимателно и пресметливо криеше параметрите на своя нов GPU с кодово име NV15, чийто анонс беше насрочен за края на април, не рядко се прокрадваше още едно име - NV11. Ако параметрите на чипа NVIDIA GeForce2 GTS (това е NV15) бяха вече добре изучени и запомнени от всички до анонса, включително предимствата и недостатъците, то NV11 доскоро беше в "зоната на здрача", понеже нямаше никакви официални спецификации от NVIDIA. Накрая завесата на тайнствеността се вдигна и от този чип и сега всички желаещи могат да проверят достоверността на изявленията. NVIDIA обяви на света за появата на GeForce2 MX, както официално е наречен новия й GPU. Според NVIDIA "MX" означава Multitransmitters, което подчертава наличието на интегриран Dual Link TMDS/LVDS трансмитер, позволяващ включването на цифрови дисплеи без допълнителни контролери. **Каква** беше целта при пускането на този чип и за какъв пазарен сегмент е предназначен? За начало да хвърлим едно око на неговата спецификация **[Таблица-1]**. Чипът GeForce2 MX има два отделни и независими видеотракта и два CRTC (Cathode Ray Tube Controller), които предават данни от графичните процесори във вградения RAMDAC, във външния RAMDAC (опционен), в двуканалния предавател на цифров сигнал или в TV encoder. Това дава възможност да се поддържа технологията TwinView, т.е. позволява към видеоадаптера на база GeForce2 MX да се включат едновременно две устройства за изображения: + Два CRT монитора с използване на втора външна RAMDAC + Два аналогови LCD-монитора + Един цифров и един аналогов LCD монитори + Един цифров LCD-монитор и един RGB монитор + Един цифров LCD-монитор и TV + Един RGB монитор и TV + Един RGB монитор и един аналогов LCD-монитор (с втори RAMDAC) + Един аналогов LCD-монитор и TV. **Ако** се взрете по-внимателно, това ужасно напомня за технологията DualHead на Matrox, но TwinView има по-широки възможности. Благодарение на интегрирания в чипа GeForce2 MX Dual Link TMDS/LVDS трансмитер за поддръжка на DFP монитори не се изискват допълнителни контролери: + Технология Digital Vibrance Control (DVC), която е подобрен метод за регулиране на качеството на изображения, позволяващ да се получи отлична картина на различни типове екрани + Поддръжка на NVIDIA Shading Rasterizer (NSR) и всички останали функции, присъщи на NVIDIA GeForce2 GTS (кубично налагане на карти на средата, компресирани текстури по технологията DXTC/S3TC и др.) + Вграден High-Definition Video Processor (HDVP) + Поддържа интерфейс AGP 4X с поддръжка на режим Fast Writes

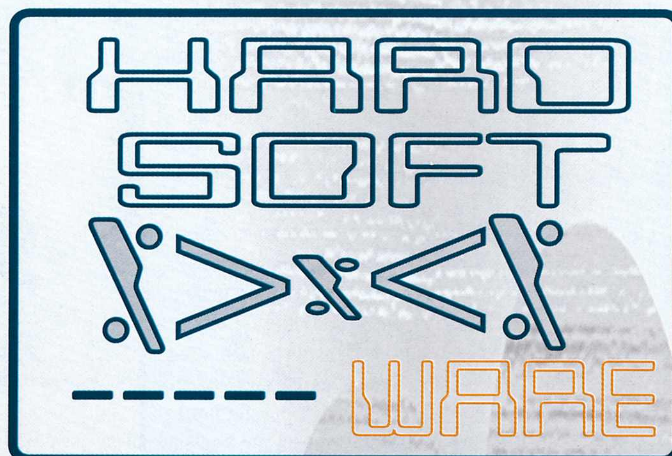
Спецификация

[Таблица-1] + Честота на графичното ядро: 175 MHz + GeForce2 MX е изпълнена по 0.18 мкм технология (както и GeForce2 GTS) + Графично ядро на база на ядрото GeForce2 GTS: два конвейера рендеринг с два текстурни блока на всеки (два пъти по-малко, отколкото при GeForce2 GTS) + Пикова скорост на запълване (fillrate): 350 мегапиксела в секунда и 700 мегатексела в секунда + Скорост на обработка на триъгълници: 20 милиона полигона в секунда + Препоръчвана честота на паметта: 166 MХц + Шина за обмен с паметта: 128 бита при SDR-памет и 64 бита при DDR-памет + Пропускателна способност на паметта: до 2.7 GB в секунда + Поддържа технология за изход на сигнали към два приемника - TwinView

+ Поддържа рендеринг и производителност с 32-битова дълбочина на представяне на цвета, 24-битов Z-Buffer и 8-битови буфер шаблони + Поддържа режим Z-Buffer/Color depth Mixed mode, т.е. има възможност да се използва при рендеринг в 32-битов цвят 16-битов Z-буфер, което позволява увеличаване на производителността като цяло. Аналогична възможност притежава G400 на Matrox + Вграден 350MHz RAMDAC. **Наверно** сте забелязали, че GeForce2 MX е просто облекчен вариант на GeForce2 GTS с някои нови функции. Може лесно да се направи и аналогия с GeForce 256. Нали помните: GeForce 256 има 4 конвейера рендеринг и 4 текстурни блока (по 1 на конвейер). Което ще рече, че четириконвейерността на GeForce 256 реално работи само при игри без мултитекстуриране. В режим мултитекстуриране се получава същата архитектура на рендеринга, както при GeForce2 MX: 2 конвейера и 4 текстурни модула (по 2 на конвейер). Вярно, честотата на паметта на NVIDIA GeForce 256 SDR е 166 MХц, обаче честотата на чипа е равна на 120 MХц, а не на 175 MХц. По такъв начин, от гледна точка на триизмерните приложения с поддръжка на мултитекстуриране (а днес това са 99% от игрите), в лицето на NVIDIA GeForce2 MX получаваме една GeForce 256 SDR плюс няколко нови функции. **Въпреки** всичко обаче, това все пак са съвършено различни GPU. Преди всичко, защото ядрото на GeForce2 MX е от GeForce2 GTS, което означава наличие на блок NSR. Засега поддръжката на NSR няма особено значение - до появата на DirectX 8.0 и драйвери с поддръжка на тези инструменти, а също и на игри, реализиращи възможностите на новия набор API. Но блокът NSR има приличен потенциал и неговото наличие може да се прибави към положителните черти на GeForce2 MX. **Сред** новите функции, присъщи само на GeForce2 MX (не се поддържат от GeForce 256 и GeForce2 GTS), на първо място трябва да се отбележи поддръжката на технологията TwinView (виж по-горе). Тя обаче ще бъде въведена в драйверите едва при версията 6.xx. **Остава** да споменем технологията DVC, която е реализирана в GeForce2 MX. От NVIDIA твърдят, че DVC позволява да се получи изображение с идеално качество с поддръжка на постоянна и регулируема гама цветове във всички видеорежими, т.е. отпада необходимостта от постоянно построяване на гамата в различните игри, потребителите забравят за тъмнината в OpenGL-игрите и т.н. Да, тази функция никак не е лоша, обаче ми се ще да попитам -



с какво се е провинил чипът NVIDIA GeForce2 GTS, картите, които струват цяло състояние, но при тях няма поддръжката на DVC? Защо NVIDIA поставя тази полезна функция именно в GeForce2 MX? Зад това не стоят ли маркетингови съображения? Разбира се, че стоят. Маркетинговите специалисти отново разчитат да привлекат вниманието на потенциалните клиенти с нов термин. Всъщност поддръжката на DVC се реализира изключително само чрез драйвери, така че тук не става въпрос за хардуерна поддръжка на тази технология - възможностите на DVC ще бъдат достъпни без каквито и да е ограничения на всички притежатели на карти с чипове от NVIDIA чрез драйвери, започвайки от версията 6.xx. **Казано** другояче, NVIDIA представя нов GPU, на чиято база производителите би трябвало да пуснат на пазара относително евтини видеокарти, за да могат да заемат долния (low-end) пазарен сектор. Така и става. Много производители вече обявиха за поддръжката на NVIDIA GeForce2 MX и за пускането на платки на негова база, и то в различни модификации. Този чип позволява на негова основа да се създадат цели линейни платки с поддръжка на TV-out, DVI, TwinView или с комбинации от тези възможности. **NVIDIA** заявява наполеоновски планове за завоюване на 60% от пазара на видеокарти - при положение, че в момента има само 20%! Ще помогне ли GeForce2 MX за това? Трудно е да се каже. Първо, обявените от производителите цени съвсем не са ниски (не $120, както би се искало на NVIDIA, а $150-170 за 32-мегабайтова карта). Второ, цените на карти с поддръжка на TwinView (по-точно с втори VGA изход и допълнителен външен RAMDAC) ще са примерно с около $40 по-високи. Наистина, вече се появиха предложения от он-лайн магазини за карти GeForce2 MX на цена около $115 при срок на доставка няколко седмици... **Така** или иначе, въпросът е: имат ли място тези карти на пазара при положение, че картите на база NVIDIA GeForce 256 SDR струват $130-140, а картите на база GeForce 256 DDR - $180-190 (с около $50 по-скъпо)? При това дори без тестове е ясно, че картите на NVIDIA GeForce2 MX са по-малко производителни при работа с 32-битова дълбочина на представяне на цвета, отколкото картите на GeForce 256 с DDR SGRAM памет. Защо е така, ли? Защото честотната лента на пропускане на локалната видеопамет е ключовият проблем при всички карти от серията GeForce. Колкото и да е бързо и оптимизирано графичното ядро, ако паметта остава тясното място, това се забелязва при работа с 32-битов цвят. Струва ли си тогава да плащаме повече за такава скорост в 32-битов цвят, каквато е при GeForce 256 SDR? Сигурно за DVC и TwinView? Аргументът е спорен. Поради това за мен съдбата на картата на NVIDIA GeForce2 MX не е еднозначна. **Между** другото, още преди няколко месеца много от търговците умуваха дали да работят с карти на GeForce2 MX или не и, ако да, кой ще ги купува? А тук има и още един много съществен момент - реакцията на пазара по отношение на новия продукт. В резултат цената на карта на база NVIDIA GeForce 256 SDR може да падне до ниво $100 и дори по-ниско. И точно тогава тези карти ще заемат долния сегмент low-end от пазара на видеокарти. Тоест платките с GeForce2 MX могат да разширят границите на разпространение на платките на база GeForce 256/GeForce2. Което, от гледна точка на потребителите в източноевропейските пазари, не е никак лошо. Значи сметката е вярна: при всички положения GeForce2 MX ще помогне на NVIDIA да укрепи лидерското си положение на пазара. До скоро мнозина гледаха на картите на NVIDIA GeForce 256 като на нещо непостижимо и купуваха платки на Riva TNT2/TNT2A/Voodoo3. Сега за същите пари могат да се вземат много по-производителни и качествени карти, но вече на база GeForce 256. Не е изключено да се срещнат и ценови абсурди - например платка с GeForce 256 SDR да струва по-малко от платка на база Riva TNT2Ultra. Свободната продажба на карти на база GeoForce2 MX може да сложи всичко по местата им.



Спецификация

[Таблица-2] + GPU NVIDIA GeForce2 MX + 20 Million Polygons/sec, 350 Million Pixels/sec + 350 MHz RAMDAC + разделителна способност до 2048x1536 32-bit Z-buffer/stencil

Дисекция

Е, след като си поговорихме за перспективите пред новия GPU и за какво пазарно място претендира, да преминем, както се казва, от медицинската лекция към операционната маса. **Чипът** NVIDIA GeForce2 MX се представя от три карти: референтната платка на NVIDIA и две карти ASUS AGP-V7100/T и ASUS AGP-V7100/DVI. Мисля, че не е необходимо да ви представям компанията ASUSTeK и нейните системни платки. Тази фирма отдавна се е позиционирала на пазара на видеокартите и заема значителен сектор. Видеоплатките ѝ се отличават не толкова с високо качество на изпълнението или добра комплектация (ASUSTeK никога не дава OEM-видеокарти), а с уникални разработки, които позволяват на потребителя лесно да настройва такова сложно устройство, каквото е съвременната видеокарта. Освен това с един и същ чип фирмата пуска много платки, които се различават една от друга както по обема на паметта, така и по комлектацията с TV-in/out устройства и стерео очила. **Нека** да разгледаме по-внимателно картите ASUS, споменати по-горе. **Основни** характеристики на ASUS AGP-V7100/T (ASUS AGP-V7100/DVI): **[Таблица-2].** Display Modes: **[Таблица-3].** Да погледнем сега и самите карти: NVIDIA GeForce2 MX reference card ASUS AGP-V7100/ TASUS AGP-V7100/DVI. Всички карти имат AGP2x/4x интерфейс, 32 мегабайта 6 ns SDR SDRAM памет, в 4 чипа, разположени на лицевата страна на PCB. **Чиповете** памет са произведени от фирмите Hyundai и Micron и са разчетени за работна честота 166 МХц, на която функционира и паметта. Много интересна особеност на тези платки е отсъствието на активен охладител при видеокартата ASUS AGP-V7100 и наличието само на един радиатор, макар и с голям размер. Разбира се, подобна икономия от страна на фирмата по отношение на вентилатори, струващи 1 долар, не подлежи на коментар. Обаче чипът GeForce2 MX практически остава само топъл след продължителна интензивна работа, затова единст-

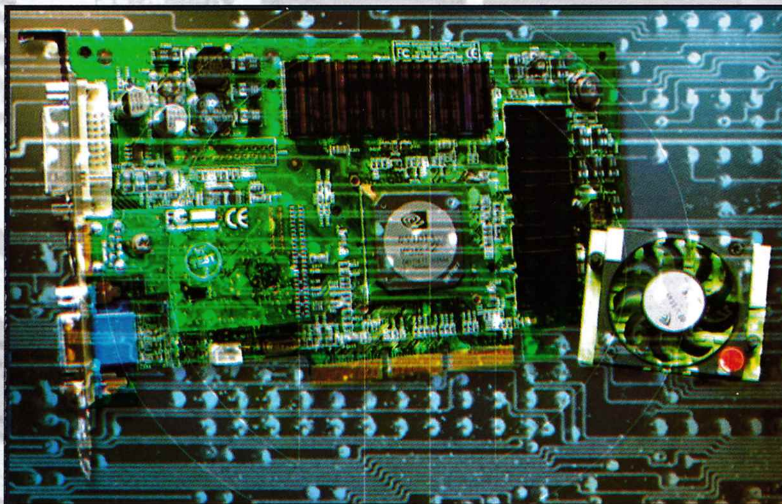
[Таблица-3]

Resolution	Colors	V. Refresh Rate
640x480	8/16/32 bits	60Hz до 240Hz
800x600	8/16/32 bits	60Hz до 240Hz
1024x768	8/16 bits	60Hz до 240Hz
1024x768	32 bits	60Hz до 200Hz
1152x864	8/16 bits	60Hz до 200Hz
1152x864	32 bits	60Hz до 170Hz
1280x960	8/16 bits	60Hz до 170Hz
1280x960	32 bits	60Hz до 150Hz
1280x1024	8/16 bits	60Hz до 170Hz
1280x1024	32 bits	60Hz до 150Hz
1600x900	8/16 bits	60Hz до 150Hz
1600x900	32 bits	60Hz до 120Hz
1600x1200	8/16 bits	60Hz до 120Hz
1600x1200	32 bits	60Hz до 100Hz
1920x1080	8/16 bits	60Hz до 100Hz
1920x1080	32 bits	60Hz до 85Hz
1920x1200	8/16 bits	60Hz до 100Hz
1920x1200	32 bits	60Hz до 85Hz
1920x1440	8/16 bits	60Hz до 85Hz
1920x1440	32 bits	60Hz до 75Hz
2048x1536	8/16 bits	60Hz до 75Hz
2048x1536	32 bits	60Hz

вения радиатор му е напълно достатъчен. При много по-малък обем на кристала корпусът на чипсета NVIDIA GeForce2 MX има размерите на GeForce2 GTS, но пък охлаждането се извършва по-добре. При платките ASUS AGP-V7100, които са опитни образци, има чип с кодовото име NV11. **Видеокартата** на NVIDIA има сериен чипсет. По-нататъшният поглед върху PCB на трите карти показва, че има различия между тях както в размера на самите платки, така и в монтажа на TV-out. При ASUS AGP-V7100/DVI и референтната карта TV-out е изведен на дъщерна карта, а при ASUS AGP-V7100/T той е разположен на основната PCB, при което микросхемата Chrontel е на обратната страна на PCB. В последния случай TV-out е не само с извод тип S-Video, но и RCA. За активиране на TV-out, ако потребителят не разполага с видеоапаратура, приемаща сигнал S-Video, е необходим преходник. **Както** подсказват имената им, видеокартите ASUS AGP-V7100/DVI и референтната осигуряват включване на цифрови монитори с интерфейс DVI. При платките ASUS TV-out осигурява също и микросхемата Chrontel, а на референтната - BrookTree. Всички платки от ASUS имат наситено жълт цвят, а референтната е ярко зелена.

Овърклокване

Логично е да се предположи, че чип, който не се нагрява силно, може и добре да се овърклоква. Особено ако се добави и външно допълнително охлаждане. И действително, при всички карти чиповете се овърклокват до честота 220 MXц, а при памет над 210 MXц вече не може да се работи и с трите платки. Поради може да се очаква значително повишаване на производителността при работа с 16-битова дълбочина на цвета при режим овърклок, т.е при повишени честоти на GPU и паметта. При 32-битова дълбочина на цвета не може да се очаква такова повишаване на производителността. Но колкото и да овърклокваме графичното ядро, проблемът с пропускателната способност на видеопаметта не се отменя. Така че ключовият параметър, как и при картите на база GeForce 256/GeForce2 GTS, е производителността на локалната видеопамет. Според мен при NVIDIA GeForce2 GTS относително бавната памет с резултираща тактова честота 333 MXц прави видеокартата небалансирана като цяло. Аналогична ситуация се наблюдава при картите на база NVIDIA GeForce 256 с локална видеопамет от типа SDR SDRAM. И в случая с GeForce2 MX е така.

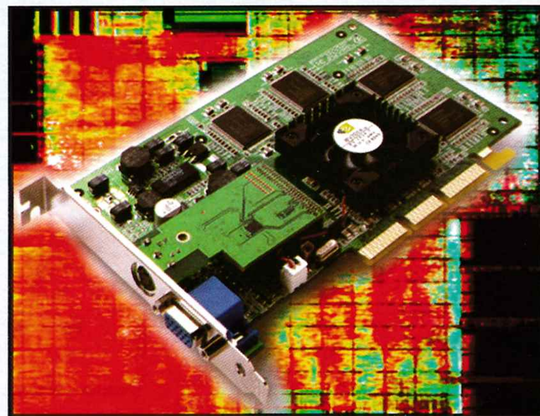


Монтаж и драйвери

А сега да ви предложа малко практика. Като начало ви представям конфигурацията на изпитателните стендове: **I. Стенд на база Pentium III:** + процесор Intel Pentium III 733 MHz: + системна платка Chaintech 6ATA4 (VIA Apollo Pro 133A); + оперативна памет 256 MB PC133; + харддиск IBM DPTA 20GB; + операционна система Windows 98 SE; **2. Стенд на база Athlon:** + процесор AMD Athlon 700 MHz; + системна платка ASUS K7M (AMD750); + оперативна памет 256 MB PC100; + харддиск Quantum FB CR 6.4GB; + операционна система Windows 98 SE; + И на двата стенда са използвани монитори ViewSonic P810 (21") и NOKIA 447Xav (17"). Работата с всяка видеокарта започва с качването на драйверите. Да видим какви са те при компанията ASUSTeK. При тестването са използвани драйвери от ASUSTeK, версия 5.30 бета (на база драйвери от NVIDIA, версия 5.30). Практически всички настройки на 3D-графиката, влизащи в състава на reference-драйверите от NVIDIA, ги има и в дадения комплект драйвери. Няма да ги разглеждам подробно, само ще отбележа, че драйверите от платката не могат да разпознаят наличието на AGP4x в системната платка и не може да се установи режим на работа AGP повече от 2x. Иначе няма никакви различия от нормалните драйвери от последно поколение от ASUS. Новото е посветено на ефекта анти-алиасинг, който се среща при Direct3D и OpenGL. **Референтната** платка беше тествана с драйвери NVIDIA 5.30.

Резултати от тестовете

Почвам с 2D-графиката. Мога с удоволствие да констатирам, че при всички разглеждани карти всички показатели в 2D с нищо не са по-лоши от платка на база NVIDIA GeForce2 GTS. Видеокартите от подобен клас осигуряват качествено изображение почти за всички потребители. Реализацията DVC в драйверите става нормално и при техните настройки няма нищо повече освен стандартното задаване на цветова гама. Чисто визуално качеството на 2D-картината е на нивото NVIDIA GeForce2 GTS. Тоест видеокартите ASUS AGP-V7100/T и AGP-V7100/DVI, а също еталонната платка от NVIDIA осигуряват високо качество на изображението в 2D-графика и по своите показатели се намират на много високо ниво. **За** скоростните параметри на видеоплатката на база NVIDIA GeForce2 MX в 3D-графика, са използвани две игри: Rage Expendable (Direct3D, мултитекстуриране); и id Software Quake3 v.1.16n (OpenGL, мултитекстуриране). Тези инструменти са напълно достатъчни, за да се покаже производителността на видеокартата при работа чрез два основни API. Показателите са сравнени също с тези на още две видеокарти: Creative 3DBlaster GeForce256 Annihilator (NVIDIA GeForce256 SDR) и Creative 3D Blaster GeForce256 Annihilator Pro (NVIDIA GeForce256 DDR). Проследено е също как се изменя производителността на видеокартите ASUS AGP-V7100/T и AGP-V7100/DVI в режим овърклок.



Резултатите

Картите показаха еднаква производителност със съвсем незначителни различия. Работата на Z-буфера е изпитана на база на еталонната карта на NVIDIA. Както вече отбелязах при особеностите на видеокартата на база този чипсет, тя позволява при работа в 32-битов цвят със средствата на игрите да се превключи дълбочината на цвета в Z-буфера на 16 бита (всички останали платки с чипсетове от NVIDIA включват 24-битов Z-буфер при работа с 32-битова графика, и 16-битов при работа с 16-битова графика). **Например** в Quake 3 може с помощта на променливата r_depthbits да се зададе значение "16" за Z-буфера при работа с 32-битова графика (например режим High Quality). **Както** се вижда, икономията на пропускателна способност на видеопаметта за сметка на потреблението от Z-буфера дава доста висок ефект. И пак съм длъжен да отбележа, че аз лично не забелязах особености в качеството на графиката на Quake 3 при 16-битов Z-буфер и 32-битов режим на геометрията като цяло. **При** много отдалечени обекти може да се образуват т.нар. пробягващи пиксели, но те не развалят общата картина. За сравнение погледнах реализацията на такъв смесен режим при Matrox G400 и видях, че макар и предметите да не са така забележими, няма повишение на скоростта (при видеокартите на база Matrox G400 практически няма проблем с недостатъчна пропускателна способност на паметта, там всичко опира до мощността на самия чипсет). **Доколкото** ми е известно, поддръжката на режима Color/Z-buffer depth mixed mode не е нещо особено. По принцип съответствието на дълбочината на Z-буфера с дълбочината на кад-

ровия буфер при рендеринг се явява като правило при MS Direct3D 6.0 и всички последващи версии. Преди Direct3D 6.0 имаше възможност да се използват различни дълбочини при Z-буфера и кадровия буфер при рендеринг. Още повече, че NVIDIA просто е запазила достъпност до изменението на параметъра VALIDATEZMETHOD=2: can accept different depth (default), т.е. може да се получават различни дълбочини. В резултат NVIDIA почти насила заставя DX7 приложенията да използват зададените значения за дълбочина на буферите. Това се прави, за да се повиши производителността и да се избегнат някои възможни ограничения в хардуерната част. **При** разглеждането на скоростните показатели на картата на NVIDIA GeForce2 MX забелязах, че показателите за производителността като цяло са по-високи, отколкото при видеокартата на база NVIDIA GeForce 256 SDR, което всъщност можеше да се очаква. **При** 32-битовия цвят практически няма разлики от NVIDIA GeForce 256 SDR. Обаче при нестандартни честоти в режим овърклок разликите веднага бият на очи. Там повишаването на скоростта е доста забележимо при 16-битов цвят и съвсем слабо при 32-битов цвят. Ще отбележа също, че картите работиха при минимално външно допълнително охлаждане (в системния блок има само допълнителен вентилатор за добра циркулация на въздуха). Е, разбирате, че не мога да екстраполирам резултатите от овърклока на дадените карти при всички платки на база GeForce2 MX, но все пак има всички основания да смятам, че любителите на овърклокването могат да изберат подходящия екземпляр за своите нужди.



Допълнителни функции

Тъй като не разполагах с монитор с DVI-интерфейс, не можах да проверя работата на DVI-конектора, но успях да видя TV-out. Поради отсъствието на драйвери за поддръжка TwinView не получих едновременно възпроизвеждане на картина на монитор и на телевизор (TwinView го позволява), но за останалото работата с TV-Out е напълно добре - разделителна способност 800x600 и извод или на монитор, или на телевизор. **При** DVD-Video ситуацията е горе-долу както и в случая с видеокартите на база NVIDIA GeForce2 GTS. Отчитайки това, че с видеокартите не се доставя никакъв DVD-плеър, изпитанията се направиха чрез използването на WinDVD, версия 2.1. Качеството на изображението беше отлично, а натоварването на процесора не превишаваше 27%.

Изводи

Картите ASUS AGP-V7100/T, AGP-V7100/DVI и еталонната платка от NVIDIA показват, че новият GPU NVIDIA GeForce2 MX е готов за потребителя. Скоростните качества на новия чип от NVIDIA не могат да блеснат поради бавната памет, затова и картата на негова база е нещо като компромис между производителен 3D ускорител и платка, която дава на потребителя допълнителни екстри под формата на добро качество в 2D, изход за TV, който се намира практически при всички видеокарти от този клас, изход за цифрови монитори и технология TwinView (когато, разбира се, се появят поддържащите я драйвери). **Ако** говорим за това дали цената е оправдана, струва ми се, че посочената цифра $150-170 е доста височка. Повечето потребители няма да получат нещо кой знае какво ново в сравнение с NVIDIA GeForce 256 SDR, така че губят от допълнителните разходи при покупката. За потребителите с монитори с DVI интерфейс (у нас те сигурно се броят на пръсти, а и по света не са много) единственото оправдание за тази цена е наличието на TV-out на платката. Когато обаче се появи възможността да се използва технологията TwinView, картите на GeForce2 MX ще станат по-привлекателни и тогава може да помислим дали да си дадем перите. **Съвсем** съзнателно не разглеждам възможността за реализация на FSAA (ефект анти-алиасинг), защото тази функция ще изяде доста от производителността, а резултатът не е чак толкова блестящ дори при картите с GeForce2 GTS. И то при този мощен GPU, притежаващ фантастична скорост на запълване fillrate! Какво да кажем за GeForce2 MX, където използването на режима FSAA не е особено интересно в чисто практически план...

Плюсове:

+ висока производителност, съответстваща на класа на NVIDIA GeForce 256 SDR; + отлично овърклокване на чипа, благодарение на технологията 0.18 мкм; + наличие на TV-out и DVI-интерфейс, а също и възможност за избор на карти в една или друга комплектация от допълнителни функции от продуктите на AGP-V7100; + качествено и отлично изпълнен дизайн на картата.

Минуси:

- отсъствие на поддръжка на TwinView в текущите версии на драйвери; - доста висока цена на картата (около $150-180).

Voodoo Man

TIPS & TRICKS

UNCHARTED WATERS 2: NEW HORIZONS

Започнете играта с името "**Black Beard**" и нито един пират няма да ви атакува. Използвайте следните координати, за да откриете съответните местоположения: **Village** -> 10N 90E; **London** -> 53N 0E; **Map** -> 5N 150E; **Hamburg** - Gunnery school -> Unknown; **Sofala** -> 17S 34E; **Venice** - Cartographer guild – Unknown; **Tunnis** -> 37N 10E; **Rumor** -> 0N 5E; **Luanda** -> 8S 12E; **Malindi** -> 3S 39E; **Santa Cruz** -> 28N 17W; **Eville** -> 37N 6W; **Ceylon** -> 8N 80E; **Pisa** - Duke of modena -> Unknown; **Cisco Alvarez Pernambuco** -> 11S 44W; **Unknown** -> 5S 90W; **Unknown** -> 50S 50W; **Dublin** -> 54N 7W; **Azor** -> 47N 38E; **Aurmaline** -> 15S 36E; **Sakai** -> 35N 135E;

STARLANCER

Как да отидете на всяко ниво и как да използвате всеки кораб? На началния екран на StarLancer натиснете и задръжте **CTRL** и в това време напишете **"potato"**. Когато се появи червения индикатор на мисията в горния ляв ъгъл на екрана ("M1" показва, че е избрана Мисия 1),въведете номера на мисията, която желаете да играете. Индикатора се ъпдейтва автоматично, когато въведете номера на нова мисия. **Забележка:** StarLancer има 24 мисии. За да изберете Мисии от 1 до 9 трябва да въведете **0** преди съответната цифра. Например за Мисия 7, въведете 07. След като изберете мисията, която искаме да играете, изберете кораба, с който искате да летите по време на мисията. За да направите това, използвайте някои от следващите методи: **1)** За да изберете кораб от нормалните, които са на разположение за мисията, натиснете **CRTL+ENTER**, за да отидете в Briefing Room-а и след това изберете кораба си. **2)** За да изберете който и да било кораб от играта, натиснете и задръжте SHIFT и натиснете функционалния клавиш за съответния кораб, който искате да използвате по време на мисията. **Забележка:** Мисията ви започва едва след като изберете кораб. Ето и корабите, които съответстват на всеки един от функционалните клавиши в играта: **F1** - Predator; **F2** - Naginata; **F3** - Grendel; **F4** - Crusader; **F5** - Coyote; **F6** - Mirage IV; **F7** - Tempest; **F8** - Patriot; **F9** - Wolverine; **F10** - Reaper; **F11** - Shroud; **F12** - Phoenix; **Хекс Чийт:** Стартирайте играта и направете savegame със заглавието **"cheat"** (без кавичките). Отворете съответния savegame файл и променете шестнадесетично както следва: **Offset 46** трябва да бъде 08 : Това ви дава достъп до всички кораби: **Offset 4A** трябва да бъде 03 : Това ви дава достъп до всички оръжия.

TACHYON: THE FRINGE

Извикайте командния прозорец чрез натискането на [7] от **numpad**-а и след това въведете някой от следните кодове: **IM A CHEATER** - Активира чийт кодовете; **ONE MILLION DOLLARS** - Добавя 5000 кредита; **QUICKENING** - Режим Бог; **COME GET SOME** - Всички амуниции; **DILITHIUM** - Пълна енергия; **THERE IS NO SPOON** - Върнете се в базата, за да спечелите; **BOOM STICK** - Имате всички артикули са на разположение; **RAGTAG** - Имате всички кораби на разположение; **KESSEL RUN** - Подобрявате качествата на кораба ви; **SAY AHH** - Отваряте затворена врата (Трябва да се прицелите отблизо); Неограничен брой **Afterburner**-и: Използвайте afterburner-ите, за да ускорите до максимална скорост, след това задръжте **Q**. Ако направите това правилно, вашият кораб ще запази тази скорост и посока, докато пуснете клавиша **Q** като няма да изгаряте от енергията за afterburner-и.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Пропускане на ниво: Трябва Lara да гледа точно на север. Влезте в инвентара и погледнете компаса. Ако посоката не е точна - опитайте отново. Отидете на "**Load Game**", задръжте **H + E + L + P** и след това пуснете клавишите. Затворете инвентара, за да напреднете до следващото ниво. Неограничен брой артикули: Трябва Lara да гледа точно на север. Влезте в инвентара и погледнете компаса. Ако посоката не е точна - опитайте отново. Отидете на small medipak, задръжте **G + U + N + S** и след това пуснете клавишите. Всички оръжия: Направете кода за Неограничен брой артикули. Затворете инвентара. След това отново влезте в него. Отидете на **the large medipak**, задръжте **W + E + A + P + O + N + S** и след това пуснете клавишите. Ето и един лесен начин как да гледате точно на север: Намерете някой блок, който гледа точно на север. Изкачете се върху него. Отидете на инвентара и компаса ви ще покаже, че гледате точно на север.

KISS PSYCHO CIRCUS: T.N.C.

Докато играете натиснете ` , за да влезнете в конзолата и след това въведете желаният от вас код: **Invuln** -> Режим Бог; **GimmieGimmieGimmie** -> Всички оръжия; **NoClip** -> Можете да минавате през стени; **NoTarget** -> Чудовищна мишена Включена/Изключена; **Spectator** -> Режим за летене; **ChaseCam** -> Преследваща камера (5 различни ъгъла); **CyclePlayerClass** -> 4 различни класа играча; **NextArmor** -> Увеличава здравето и щита; **PrevArmor** -> Намалява щита; **NextMonster** -> Следващо чудовище; **PrevMonster** -> Предишно чудовище; **RestartLevel** -> Рестартирате настоящото ниво; **Забележка:** Някои от тези кодове може и да проработят при въвеждането им в конзолата. Има друг, **по-надежден начин** за активирането им. В папката **PROFILES**, която се намира в инсталационната папка на играта, се намират конфигурационните файлове на играча. Изберете файла, който желаете да коригирате (той е с разширение **.cfg** - например: **C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG**) и намерете следния ред: **"Developer" "0"** и го променете на: **"Developer" "1"** Запомнете обаче, че играта променя тази стойност отново на **0** след като излезете от играта, така че ще ви се наложи често да правите тази промяна. Сега в играта отидете на **SETUP/KEYBOARD** и слезте найнадолу. Ще откриете, че има две нови секции озаглавени **"HUD TOGGLES"** и **"CHEATS"**. Всички сетинги вече могат да бъдат прикрепени към някой клавиш и могат да бъдат използвани по всяко време в играта.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Натиснете **[Enter]**, за да извикате диалоговия прозорец и въведете следните кодове: **Teamgod** - Режим Бог за целия отбор; **Avatargod** - Режим Бог за Avatar; **Stumpy** - Тромав режим; **Nobrainer** - Използване на мозъка; **Explore** - Премахва условията за победа; **5fingerdiscount** - Презарежда Inventory-то; **Bignoggin** - Режим голяма глава; **Meganoggin** - Режим мега-глава; **Clodhopper** - Режим недодялан човек; **1-900** - Тежко дишане; **Turnpunchkick** - Режим със странично приплъзване; **Theshadowknows** - Режим невидим човек; **Teamshadow** - Целият екип става невидим; Въведете следните кодове за различните видове карти: **normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alertnessstatecolors, alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, path-pointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.**

Удвоете хората си: Първо натиснете **[enter]** на клавиатурата ви. След това отидете в област, в която терористите са ви обградили. След това в диалоговия прозорец въведете "**gunsalldownmen**" и всички терористи, намиращи се в зрителното ви поле ще преминат на ваша страна!

DEUS EX

Коригирайте файла **user.ini** в папката deusex/system като промените празния ключ от 't=' на '**t=talk**' (направете това навсякъде, където се среща 't='). По време на играта натиснете **T**, за да се появи ред казващ 'Say:' в дъното на екрана. Изтрийте думата '**Say**'. Винаги пишете на абсолютно празен ред! За да активирате чийт режима въведете **"set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True"** (без кавичките разбира се). Вече можете да използвате всеки един от следните кодове: **God** - Режим Бог; **players only** - Замразява противниците ви; **invisible true/false** - Невидимост Включена/Изключена; **behindview 1/0** - Гледна точка на трети човек Включена/Изключена; **Fly** - Летящ Режим; **Ghost** - Минаване през стени; **Walk** - Изключване на летящия режим; **Iamwarren** - Включва EMP Поле; **Allskillpoints** - Дава всички Skill точки; **Allweapons** - Дава всички оръжия; **Allammo** - Презарежда амунициите; **Allaugs** - Всички основни способности; **Tantalus** - Убива настоящата мишена; **Opensesame** - Отключва вратата, към която сте се прицелили; **Legend** - Тайно меню; **Allhealth** - Пълно здраве; **Allenergy** - Пълна енергия; **Allcredits** - 10000 кредита; **Allimages** - Всички образи; **summon X** - Дава ви обект X (вижте списъка по-долу); **AugAdd X** - Дава ви способност X (вижте списъка по-долу); **spawnmass X #** - Увеличава # от обект X; **slomo #** - Неколкократно # = по-бърз геймплей; <u>Увеличаване на енергията:</u> Въведете **"set deusex.jcdentonmale energy 10000"** в конзолата, за да направите супермен от героя ви! <u>Обекти, които можете да присвоите:</u> **Lockpick, Basketball, MultiTool, AcousticSensor, Ammo10mm, AmmoDart, AmmoDartPoison, AmmoDartFlare, AmmoNapalm, AmmoPlasma, Ammo3006, AmmoRockets, AmmoRocketWP, Ammo20mm, AmmoSabot, WeaponPistol, WeaponRifle, WeaponStealthPistol, WeaponShuriken, WeaponSawedOffShotgun, WeaponProd, WeaponPlasmaRifle, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, WeaponCombatKnife, WeaponCrowbar, WeaponHideAGun, WeaponAssaultGun, WeaponLAW, WeaponPepperGun, WeaponMiniCrossbow, WeaponSword, WeaponBaton, WeaponNanoSword, WeaponEMPGrenade, WeaponNanoVirusGrenade, Weapongepgun, Weaponmodreload, Terrorist, JCDentonMale, PaulDenton, Greasel, Gray, TiffanySavage, NicoletteDuClare, JoeGreene, WaltonSimons, JojoFine, AlexJacobson, JaimeReyes, BobPage, RepairBot, MedicalBot, HazMatSuit, Sodacan, Candybar, Liquor40oz, SoyFood, VialAmbrosia, Rebreather, AdaptiveArmor, Binoculars, BallisticArmor, LiquorBottle, Credits, WineBottle, Cigarettes, MedKit, VialCrack, Flare, FireExtinguisher, Cat, Rat, Mutt, mj12troop, mj12commando, unatcotroop, militarybot, bummale, bumfemale, doctor, nurse, cop, riotcop, doberman, Seagull**; <u>Способности, които можете да придобиете:</u> **AugCombat** - Допълнителна сила за битките (По-голяма сила в мелетата, атаките носят по големи щети на противниците); **AugMuscle** - Микрофиброви мускули (По-голяма сила за повдигане); **AugBallistic** - Балистически щит (Защитава играча от физически оръжия); **AugShield** - Енергиен щит (Защитава играча от енергийни оръжия); **AugCloak** - Наметало (Защита от органични единици - пазачи, войници, ченгета); **AugRadarTrans** - Радарна прозрачност (Защита от механични единици - ботове, камери, ракетни установки и т.н.); **AugHeartlung** - Синтетично сърце (Подобрява способностите на всички способности); **AugPower** - Енергиен кръг (намалява енергийния разход на всички способности); **AugAqualung** - Играча може да плува по-добре; **AugHealing** - Възстановителната способност на играчите се увеличава; **AugEnviro** - Специфична устойчивост; **AugEMP** - EMP щит (Защитава играча от EMP увреждания); **AugTarget** - Прицелване (Осигурява информация за мишената и увеличава точността); **AugVision** - Подобрение на виждането (Виждате през стени, нощно виждане и т.н.); **AugDefense** - Агресивна защитна система (Защитава ви от ракети и гранати); **AugDrone** - Шпионско изобретение (играча го пуска за разузнаване и обезвреждане на камери ракетни установки и т.н.); **AugStealth** - Играча може да тича тихо; **AugSpeed** - Играча може да тича по-бързо; <u>**Внимание:**</u> Много от способностите заемат едно и също място (например, ако използваме способността за тихо тичане (Stealth), няма да можете да използвате способността за бързо тичане (Speed) и т.н.). Затова трябва да избирате мъдро! Препоръчваме ви да си направите savegame точно преди да използвате някой чийт и по този начин ще може да се коригираме ако изборът ви не е добър.

TRICKS



Leisure Suit LARRY

КОЙ е Leisure Suit Larry? Larry е герой от компютърна игра, създаден от бившия учител по музика Al Lowe. Larry е на 40 и все още е ерген. Облича само спортни костюми от най-високо качество (100% ръчна изработка, винаги изгладени!) и носи поне 11 златни вериги, а като се усмихне, 12-каратовата му усмивка може да ви заслепи. В бара за ергени разправя на мацките: "Sure, I'm single...I got in a fight with my ol' lady and she threw me out (Разбира се, че съм самотник... Скарах се яко със старата и тя ме изхвърли от къщи)." Без да пояснява, че всъщност "старата" е майка му или че той по това време е бил на цели 38 години. Да, Larry е смотаняк. И е кошмар за всяка мацка, която се престраши да излезе с него - човекът, който никога не бихте желали да излиза с дъщеря ви и дори да я среща на улицата.

КАКВА е целта на игрите от поредицата Leisure Suit Larry? LEISURE SUIT LARRY е хумористично безобидно развлечение за възрастни. Целта е да помогнете на Larry да превъзмогне недостатъците си и да се отърси от сковаността си. Това е забавна и изпъстрена с рискове авантюра, но и предизвикателно приключение, което проверява вашите социални умения и умението да се измъквате от заплетени ситуации. Така че навличайте спортния костюм и се пригответе да се потопите в историята на поредицата LEISURE SUIT LARRY.



КОЛКО са игрите от поредицата Leisure Suit Larry? До този момент има седем игри от поредицата за Larry. Всъщност са те са шест, защото една от частите не излезе. Говореше се за излизането на Ultimate Pleasure Pack, но дали това е станало не е много ясно. Ето кратко описание на игрите за великия любовник Larry.

Leisure Suit Larry

In The Land of the Lounge Lizards

Тази игра даде началото на всичко! Създадена е от Sierra-Online през 1987 г. и мигновено се превръща в хит. Печели награда за "Най-добра приключенска/фантастична ролева игра на 1987 г." Предназначена е за възрастни, които търсят истинската любов из улиците на Лос Анжелис. По време на приключението срещате много хубавици и се опитате да свалите всяка една от тях. Играта изобилства от глупави шеги и сравнително добри като за времето си цветни анимации и графики. LAND OF THE LOUNGE LIZARDS дава възможност да се превъплатите в ролята на романтичния любовник Larry за една феноменална нощ. Танцувате, пиете, играете хазарт и, ако изиграете правилно картите, срещате жената на мечтите си.

Leisure Suit Larry

Goes Looking For Love

След успешното начало всеки се интересуваше доколко ниско ще паднат създателите на играта в продължението й. "Те паднаха толкова ниско, че започнаха да търсят Любовта". Вие отново започвате деня си в търсене на нещо за "любене", след като старата любов ви е била шута. В тази игра поне късметът е на ваша страна! Печелите от лотарията, но и мафията случайно се оказва по петите ви заради предмет, който случайно сте взели. Играта е доста по-увлекателна от предшественичката си, а освен това е значително по-дълга и по-трудна. Не само се шляете из Лос Анжелис, но и пътувате с кораб, криете се от мафиоти, преминавате през силно охранявано летище, пробивате си път през остров и дори се налага да пресечете още един остров, за да откриете любовта на живота си.



Leisure Suit Larry III

Passionate Patti in pursuit of the Pulsating Pectorals

Още веднъж играта започва в дома на любимата ви от предишната серия и, както се досещате, тя отново ви разкарва. Действието този път се развива на острова, където приключи предишното приключение. Както в предишните две игри, и тук търсите голямата любов на живота си. И намирането й тук "се случва" доста често. Появява се нова героиня: срещате Passionate Patti (Страстната Пати), певица в нощен клуб. Тя успокоява нашия стресиран герой след последната му раздяла и внезапно се влюбва в него. След приятна креватна история, Larry разбира погрешно поведението на Patti и я напуска. Точно тук започва забавната част в играта. Оказва се, че вместо вие да търсите жената на мечтите си, помагате на Patti да намери мъжа на мечтите си, който се оказва точно Leisure Suit Larry.

Leisure Suit Larry 4

Липсващите дискети???

Какво всъщност се случи, че Al Lowe пропусна LARRY 4? Дали се опитваше да догони създателите на SPACE QUEST, които бяха малко по-напред в номерацията? Едва ли. Дали пък играта не беше прекалено мръсна, за да бъде пусната на пазара? Не. Дали дискетите не бяха откраднати от Broderbund и пуснати под заглавието "Wherein the hell is Leisure Suit Larry?". Съмнявам се. Какво всъщност стана с LARRY 4? Не знам и едва ли някога ще го разбера, но ми се ще да го науча!

Leisure Suit Larry 5

Passionate Patti Does A Little Undercover Work

Тази игра започва по-различно от предишните. В началото отново сте Larry и се завръщате в Лос Анжелис. Но сега не сте сам - палавата Patti е с вас. Проблемът е, че той не си спомня какво се е случило между него и Patti в част 4. Всъщност новостите в играта са предимно в интерфейса. Вече не е необходимо да пишете командите си, а разполагате с мишков интерфейс. Освен това графиката е от ново поколение - VGA!!! По време на играта се налага превключване между героите, тъй като се превъплъщавате ту в Larry, ту в Patti (които са на различни места). Прехвърлянето от герой на герой става чрез "Aerodork Airlines". Целта този път не е да намерите истинската любов, а да помогнете на Larry да открие Patti и да помогнете на Patti, която бачка за ФБР, да разплете случай, по който работи. Контролирайки двамата герои, имате възможност да умувате върху две различни приключения едновременно. Трудността се състои в това, че имате само един шанс за всяка от загадките. Ако се справите успешно и с двете задачи, ще съберете отново Larry и Patti.

Leisure Suit Larry 6

Shape Up Or Slip Out

Тук Larry отново е сам. Patti я няма и историята въобще не продължава финала на предишната част. Единственото нещо, което не се променя е, че Larry си е същият дебил, както в началото на своето сексуално развитие (първата част на поредицата). Играта започва с това как Larry отива на плажа и го канят да участва в телевизионно шоу. Той се представя изключително зле, но като утешителна награда печели две седмици в известния курорт Lotta Spa. Нататък действието се развива в периметъра на хотела. Заобиколен от девет очарователни, сексапилни, страстни, горещи мадами, по всичко личи, че на Larry най-сетне ще му излезе късмета. Но, уви! Той отново духа супата! Вие отново трябва да помагате на неудачника да открие истинската любов, обаче на него дори и Господ не може да му помогне.



Leisure Suit Larry 7

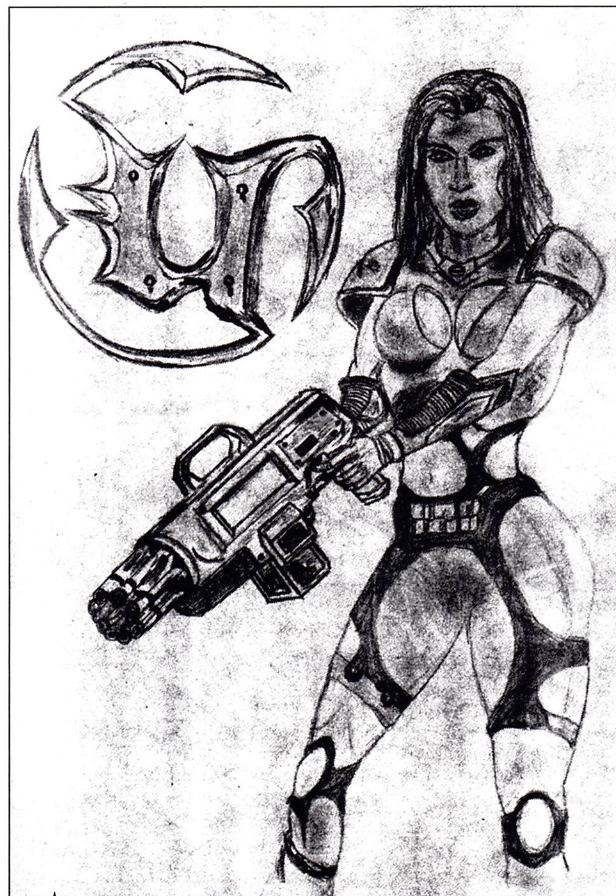
Love For Sail!

Да, той пак се завръща и сега е по-добър от всякога! Al Lowe е създал най-добрата игра от поредицата. В тази част Larry се озовава на кораба "PMS Bouncey", натоварен със знойни голи красавици, и отново се лута в търсене на удоволствия. Но LARRY 7 предлага повече от обикновените сексуални авантюри. За сефте можете да пуснете ваш собствен глас и физиономия в играта. В LARRY 7 е включена дори една малка екстра, наречена "Where's Dildo (Къде е чепа)", където търсите допълнителни инструменти за максимално удоволствие. Ако на някой му пука за моето мнение: това е най-добрата игра с Larry.





Cleopatra - Варна





The Death - София
Цветелина Демирева - Бургас
Марин Тинев - София
Борислав Илиев - Сандански
Костадин Момиров - София





